

# MEDIENENTWICKLUNGSPLAN

## REALSCHULE BLUMBERG 2020



<https://www.lmz-bw.de/beratung/medienentwicklungsplanung/>



<https://www.didacta-hannover.de/de/news/artikel/digitale-schule-das-sind-die-trends-2018.xhtml>

<p>Schulleiter: Sven Dorn Stellv. Schulleiter: N.N.</p>	<p>weitere MEP Projektmitglieder: Stefanie Schuler Stephanie Riegger Tobias Bach Jochen Adam</p>	<p>weitere Beratung durch Klaus Kuhnt (Leiter KMZ Villingen) Firma Schuck IT</p>
---	--	--

### Realschule Blumberg

Achdorfer Straße 30

78176 Blumberg

Postfach 280

78171 Blumberg

☎ Sekretariat: 07702-3803

☎ Schulleitung: 07702-4779376

☎ Sekretariat: 07702-419277

☎ Stellv. Schulleitung: 07702-477937

✉ Sekretariat: [info@realschule-blumberg.de](mailto:info@realschule-blumberg.de)

🌐 <http://www.realschule-blumberg.de/>

## Inhaltsverzeichnis

1. Vorbemerkung.....	4
2. Wozu ein Medienkonzept? .....	6
3. Medienentwicklungsplanung .....	7
4. Ergebnisse des Fragebogens an das Kollegium .....	9
5. Beschreibung der schulischen Ausgangssituation .....	16
5.1    Selbsteinschätzung.....	16
5.2    Fremdeinschätzung .....	21
5.3    Überblick über die einzelnen Anschaffungs-/ Austausch-Zeitpunkte .....	35
6. Zeitlicher Ablauf, Planungsschritte und Ziele.....	36
7. Ziele und Maßnahmen-Planung .....	45
7.1    Infrastrukturelle Ebene.....	45
7.2    Ausstattung der Klassenzimmer .....	45
7.3    Erweiterung der digitalen Schülerarbeitsplätze .....	47
7.4    Digitales Klassenbuch .....	47
7.5    Erweiterung der Lehrerarbeitsplätze .....	47
7.6    Vollwertiger Computerraum .....	47
7.7    Weiterverwendung der Hardware im Bestand .....	48
8. Medienthemenpläne.....	49
8.1    Fachbereich Religion .....	50
8.2    Fachbereich Ethik .....	51
8.3    Fachbereich Deutsch .....	54
8.4    Fachbereich Englisch .....	64
8.5    Fachbereich Mathematik .....	67
8.6    Fachbereich Geschichte.....	69
8.7    Fachbereich Geographie.....	71
8.8    Fachbereich Gemeinschaftskunde.....	73
8.9    Fachbereich WBS.....	75
8.10    Fachbereich BNT (Klassen 5 und 6).....	76
8.11    Fachbereich Physik .....	78
8.12    Fachbereich Chemie .....	81
8.13    Fachbereich Biologie .....	83
8.14    Fachbereich Musik .....	84
8.15    Fachbereich Bildende Kunst .....	86

8.16	Fachbereich Sport .....	89
8.17	Fachbereich Technik.....	90
8.18	Fachbereich AES .....	95
8.19	Fachbereich Französisch.....	101
9.	Technik .....	103
9.1	Finanzierung .....	103
10.	Fortbildung.....	104
11.	Evaluation .....	105

## **7. Medienthemenpläne**

In den Medienthemenplänen geht es darum, für die jeweiligen Fachunterrichte zu planen und festzulegen, in welchen Klassenstufen welche Themengebieten an der Umsetzung des Mediencurriculums beteiligt sind.

Wichtiger Hinweis:

Da zum Zeitpunkt der Erstellung der Medienthemenpläne Pläne nicht absehbar war, ob der Medienentwicklungsplan bzw. die Wünsche der Realschule Blumberg so umgesetzt werden können, haben die einzelnen Fachschaften bei den erforderlichen Medien die einzelnen „Geräte“ angegeben. Diese sind aus Sicht der Fachschaften für die Umsetzung des aktuellen Bildungsplanes und der immer weiter fortschreitenden Digitalisierung zwingend erforderlich um die Schüler bestmöglich auf ihre Zukunft vorzubereiten und um sicher zu stellen, dass die Schüler auch das nötige Know-how im Umgang mit den heutigen Medien erlangen können.

Idealerweise sind dabei Bestandteile wie ein Beamer, externe Lautsprecher, ... jedoch nicht mehr als Einzelkomponenten von Nöten, sondern können als Kombination in Form einer Digitalen Tafel sowie eines Medientisches vereint werden. Diese Kombination würde effektiv viele einzelne Komponenten „ersetzen“ und den Unterrichtsalltag dadurch vereinfachen, dass der fest installierte PC jederzeit zur Verfügung steht, die Boxen bereits im Medientisch integriert sind, aber auch alle anderen gewünschten Geräte wie die Dokumentenkamera, Notebooks, Tablets, Smartphones, ... schnell und unkompliziert am Medientisch angeschlossen und per Knopfdruck über die Digitale Tafel für die Klasse zur Verfügung gestellt werden können. Die Geräte wären sicher verstaut, Stolpergefahren eliminiert und durch die elektrische Höhenverstellung des Tisches könnte zudem die Arbeitsplatzergonomie Erkrankungen vorbeugen und die Arbeitsfähigkeit der Lehrer dadurch bestmöglich erhalten. Gerade der Letzt genannte Punkt spielt eine große Rolle zumal es in Deutschland einen enormen Lehrermangel gibt und bereits seit einigen Jahren in vielen anderen Wirtschaftsbereichen auch durch das Arbeitsschutzgesetz sowie die Arbeitsstättenverordnung immer mehr darauf geachtet wird, dass die Gesunderhaltung der Mitarbeiter gefördert wird.

## 7.1 Fachbereich Religion

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 5 – 6</b>		
SuS können...		
(K5) ... Gottesvorstellungen in Bildern, Liedern und Erzählungen herausarbeiten	biblische Erfahrungen, sowie eigene Erfahrungen erkennen und aufspüren, Homepage erstellen, Interviews führen	Online Bibel, Lautsprecher, Beamer, Aufnahmegeräte
(K5) ...an einer biblischen Geschichte herausarbeiten, was sie über den Weg Gottes mit den Menschen erzählt, z.B. Abraham, David und Jona	SuS produzieren einen eigenen Film.	„imovie“, Tablets
(K6) ... beschreiben, wie sich Menschen in konkreten Situationen für den Umweltschutz einsetzen	vertiefen ihre Methodenkompetenz, indem sie mithilfe von digitalen Werkzeugen eine Präsentation konzipieren und gestalten	Digitalkameras
(K6) ... beschreiben, wie sich Menschen in konkreten Situationen für Gerechtigkeit und Ungerechtigkeit einsetzen	visuelle Darstellung von Ungerechtigkeiten weltweit, in Form von Film/ Kurzfilm	PC, Lautsprecher
<b>Klassenstufe 7 – 9</b>		
SuS können...		
... erläutern, welche von Jesus in der Alltags- und Jugendkultur zu finden sind, z.B. Popmusik	SuS setzen sich mit unterschiedlichen Jesusbeschreibungen und Darstellungen auseinander und können diese hinterfragen	Lautsprecher, P
...darstellen, wie Jesusvorstellungen Jugendlicher durch Jesusfilme beeinflusst werden	visuelle Darstellung unterschiedlicher Jesusbilder	PC, Lautsprecher
... können eine kirchliche Position, zu einer individuellethischen und zu einer sozial-ethischen Fragestellung beurteilen, z.B. Schwangerschaft, Abbruch, Sterbehilfe, Suizid etc.	gesetzliche Grundlagen online recherchieren, sowie die kirchlichen Stellungnahmen, Online Umfragen durchführen lassen zu den einzelnen Grunderfahrungen des Menschseins	Tablets, PC

## 7.2 Fachbereich Ethik

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 5</b>		
<p>Erstellen eines besonderen Steckbriefs</p> <p>Sich selbst in seinem Lebensumfeld beschreiben und mit der Wahrnehmung anderer vergleichen</p> <p>SuS erstellen einen eigenen Steckbrief, der Besonderheiten hinsichtlich ihrer Persönlichkeit aufzeigt</p>		<p>31 Computer</p> <p>WLAN</p> <p>Microsoft Office</p>
<p>Anhand von Beispielen verschiedene Formen von Freundschaft beschreiben</p>	<p>Abspielen des Liedes „Freund, ein guter Freund“</p>	<p>Boxen</p> <p>Internet</p>
<b>Klassenstufe 6</b>		
<p>Mediale Ichs, Bildbotschaften früher und heute: Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation, Mediengesellschaft und -analyse</p> <p>Wie kann ich mit medialen Ich-Bildern selbstbestimmt umgehen?</p> <p>Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation, Mediengesellschaft und -analyse</p>	<p>Medienanalyse: Beispiele für Wahrhaftigkeit und Lüge beschreiben und deren Motive und Folgen mit Hilfestellung erfassen</p>	<p>WLAN</p>
<b>Klassenstufe 7</b>		
<p>Die Weltreligionen, Erstellen einer Powerpoint zu einer Weltreligion</p> <p>Inf.-tech. Grundlagen, Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation, Produktion und Präsentation</p>		<p>31 Computer in einem Raum</p> <p>Microsoft Powerpoint</p> <p>Internet / WLAN</p>
<p>Planet Schule: Eine Reise durch die Weltreligionen</p> <p>Kommunikation und Kooperation, Information und Wissen</p>		<p>Internet</p> <p>Adobe Flash</p> <p>31 Computer</p>

Klassenstufe 8		
<p>Handeln in der medial vermittelten Welt, Nettiquette</p> <p>Welche Regeln sollten im Internet gelten? Erstellen einer Internetordnung → 10 Gebote des Internets</p> <p>Inf.-tech. Grundlagen, Information und Wissen, Produktion und Präsentation, Mediengesellschaft- und analyse</p>		<p>31 Computer</p> <p>Internet / WLAN</p>
<p>Den eigenen Medienkonsum hinterfragen</p> <p>Kommunikation und Kooperation, Mediengesellschaft und -analyse</p>		<p>Online Fragebogen im Internet</p> <p>Kahoot (App)</p>
<p>Selbstdarstellung in den Medien – bin das überhaupt ich? Wie sehen mich die anderen?</p> <p>Inf.-tech. Grundlagen, Kommunikation und Kooperation, Mediengesellschaft und -analyse</p>		<p>WLAN</p> <p>Beamer</p> <p>ELMO</p> <p>DVD-Laufwerk</p>
Klassenstufe 9		
<p>Der Ethik-Podcast</p> <p>Erstellen eines Podcasts zu einem aktuell ethischen Thema</p> <p>Inf.-tech. Grundlagen, Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation, Produktion und Präsentation</p>		<p>Mikrofon</p> <p>WLAN</p> <p>Audacity</p>
<p>Mensch &amp; Natur</p> <p>Gleiche Rechte für Tiere (und Pflanzen)? Ethische Diskussion via Twitter</p> <p>Inf.-tech. Grundlagen, Information und Wissen, Kommunikation und Kooperation</p>		<p>WLAN</p> <p>Computer</p>
<p>Freiheit – eingeschränkt durch Zeit</p>		<p>ELMO</p>

Filmsichtung in Time Information und Wissen, Mediengesellschaft und -analyse		DVD-Laufwerk
<b>Klassenstufe 10</b>		
Mensch und Technik IRobot Mensch vs. Technik?		31 Computer im Klassenraum WLAN

## 7.3 Fachbereich Deutsch

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Alle Klassenstufen (prozessbezogene Kompetenzen)</b>		
<b>Kompetenzbereich Sprechen und Zuhören: Die SuS können...</b>		
... funktional und situationsangemessen sprechen, indem sie einen differenzierten, situations- und adressatengerechten Wortschatz verwenden.	Mit der Hilfe eines Wörterbuches (online) und einer Internetrecherche können themenspezifische Wortschatzlisten erstellt werden.	Tablet (mit Mikrofon) / Laptop, Kamera, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), Mind-Map- App, Drucker, Präsentationsmedium (Lautsprecher, Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote)
... funktional und situationsangemessen sprechen, indem sie sich standardsprachlich ausdrücken sowie Merkmale umgangssprachlichen Merkmale umgangssprachlichen Sprechens erkennen. ... ihre Redeweise (Artikulation, Körpersprache) situations- sowie adressatengerecht anwenden und deren Wirkung reflektieren.	Mit einer (Video-) Aufnahme einer Schülerstimme werden Merkmale umgangssprachlicher Sprechweisen dargestellt. Im weiteren Verlauf werden Versuche standardsprachlichen Sprechens aufgenommen. Der Vergleich der verschiedenen Aufnahmen erleichtert den Reflexionsprozess des eigenen Sprachverhaltens.	
... innerhalb des dialogischen Sprechens Gespräche beobachten, moderieren, reflektieren und dabei Merkmale unangemessener Kommunikation erkennen und dar-auf hinweisen.	Mit Videoaufnahmen (beispielsweise von Diskussionen, Streitgespräche, Debatten) werden die Gelingensbedingungen dialogischen Sprechens simuliert, erarbeitet und reflektiert.	
... monologisch sprechen, wobei sie freie Redensbeiträge leisten, Sachinhalte verständlich referieren, Kurz-beiträge und Referate (z.B. Buchpräsentationen, GFS) frei vortragen und dabei verschiedene Medien nutzen.	Mit der Hilfe von Präsentationsprogrammen (z.B. PowerPoint, Keynote) wird das monologische Sprechen unterstützt und visualisiert.	
... monologisch sprechen, indem sie Texte sinngemäß und gestaltend vorlesen und vortragen.	Der Reflexionsprozess des eigenen Lesens wird den Schülerinnen und Schülern durch Tonaufnahmen erleichtert.	
... in szenischem Spiel und Rollenspiel sprechen.	Texte und Situationen werden szenisch gestaltet und gefilmt. Dabei können die Schülerbeiträge analysiert und reflektiert werden.	
... verstehend zuhören.	Anhand aufgenommener Gesprächssituationen kann das eigene Gesprächsverhalten und das anderer beobachtet, reflektiert und bewertet werden.	

Kompetenzbereich Schreiben: Die SuS können...		
... Texte planen. Dazu erstellen sie eine Stoffsammlung und fertigen eine Gliederung an.	Gezielte Nutzung von Informationsquellen mit der Hilfe von (online) Nachschlagewerke und dem Internet.	Tablet/ Laptop, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), digitale Nachschlagewerke / Apps (Duden, Pons), Lernplattformen,
... Texte formulieren.	Elementare Anforderungen des Schreibens (Regeln der Rechtschreibung, Zeichensetzung und Grammatik) werden mit der Hilfe von Lernplattformen (z.B. orthografietrainer.net) eingeübt und vertieft.	
... Texte dem Zweck entsprechend und adressatengerecht gestalten und strukturieren.	Durch Textverarbeitungsprogramme (z.B. Word, Pages) werden Texte gestaltet und strukturiert (u.a. Blattaufteilung, Rand, Absätze)	
Kompetenzbereich Lesen: Die SuS können...		
... flüssig und sinnbezogen lesen und vorlesen.	Lesende werden aufgenommen, um das eigene Leseverhalten wahrzunehmen und zu reflektieren	Tablet (mit Mikrofon) / Laptop, Kamera, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), digitale Nachschlagewerke / Apps (Duden, Pons), Präsentationsmedium (Lautsprecher, Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote), Bildbearbeitungsprogramme (z.B. Photoshop)
... Wortbedeutungen und Fachbegriffe klären.	Nachschlagewerke in verschiedenen Medien werden verwendet. (online/ Apps).	
... können literarische Texte verstehen.	SuS nutzen Medien, um szenische und produktionsorientierte Verfahren als Textzugang und zur Textdeutung und zur Texterschließung anzuwenden. So drehen sie Filme oder erstellen Comics.	
Klassenstufe 5 – 6 (inhaltsbezogene Kompetenzen)		
Kompetenzbereich Texte und andere Medien - Literarische Texte, Sach- u. Gebrauchstexte		
Zugang zu Texten gewinnen und Texte untersuchen.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Digitale Medien als schülernaher Zugang zu Texten nutzen. Texte werden auf dem Medium gelesen und Methoden der Texterschließung werden digital angewendet (markieren, Erstellen von MindMaps)</li> <li>2. Erstellen von eigenen Texten in einem Textverarbeitungsprogramm (Gedichte, Märchen, Sagen, Fabeln, ...)</li> <li>3. Akustischer Zugang zu Texten. Zum Beispiel Gedichte einsprechen und abspielen.</li> </ol>	Tablet (mit Mikrofon) / Laptop, Kamera, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), digitale Nachschlagewerke / Apps / Lexika (Duden, Pons), Präsentationsmedium (Lautsprecher, Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote),
Fachbegriffe zur formalen Beschreibung von Texten verwenden.	Die SuS erlernen und vertiefen spezifische Fachbegriffe (z.B.: Vers, Strophe,...) durch	

	Übungen auf Plattformen und können sich selbst kontrollieren	Bildbearbeitungsprogramme (z.B. Photoshop), MindMap- App, Apps/Programme zur Verarbeitung und Schnitt,
Texte interpretieren.	<p>1. SuS nutzen altersangemessene (digitale) Informationsquellen (Lexika, Wörterbuch), um den Interpretationsprozess zu erleichtern.</p> <p>2. SuS nutzen szenische und produktionsorientierte Verfahren als Text-zugang und zur Textdeutung und zur Texterschließung anzuwenden. So drehen sie Filme oder erstellen Comics (z.B. zum Thema Märchen).</p>	
Texte vergleichen und kontextualisieren.	<p>1. Die SuS recherchieren im Internet den Zusammenhang zwischen dem Text und der Entstehungszeit.</p> <p>2. SuS vergleichen die eigenen Lebenswelt mit der im Text dargestellten, wobei sie eine Internetrecherche vollziehen.</p>	
Texte untersuchen.	<p>1. SuS befassen sich mit den Funktionen von Sachtexten (beziehen sie aus dem Internet. z.B.: Werbung) und erkennen so die Medien als Einflussfaktoren</p> <p>2. Die SuS werten digitale Berichte, Grafiken, Tabellen (usw.) aus und erstellen diese selbst.</p>	
<b>Kompetenzbereich Medien</b>		
Medien kennen, nutzen, gestalten, verstehen und unterscheiden.	<p>1. SuS lernen verschiedene Darbietungsformen und Kommunikationsfunktionen (Information, Unterhaltung, Recherche) verschiedener Medien kennen und beschreiben diese (z.B.: Printmedien, Hörmedien, visuelle, audiovisuelle Medien, Suchmaschinen, etc.).</p> <p>2. SuS nutzen Medien als Hilfsmittel, wobei sie im Unterricht altersgemäße Suchmaschinen und vorausgewählte Informationspfade kennenlernen.</p> <p>3. SuS nutzen Medien zur Dokumentation des eigenen Lernwegs zum Beispiel durch ein digitales Lerntagebuch.</p> <p>4. Sie gestalten lineare und nichtlineare Text mit der Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen (z.B.: Gedichte, Märchen, Comics, Grafiken, Tabellen ...).</p> <p>5. SuS setzen sich mit eigenen Erfahrungen in medialen Kommunikationssituationen</p>	Tablet / Laptop, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), Präsentationsmedium (Lautsprecher, Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote), Bildbearbeitungsprogramme (z.B. Photoshop)

	<p>(z.B. Blog, WhatsApp, E-Mail) auseinander. Der eigene Umgang mit Medien im Alltag wird aufgezeigt.</p> <p>6. SuS gestalten Texte zu Bildern und Bilder zu Texten. Eine Vorlage wird somit medial umgeformt (z.B. Gedicht zu Foto-story) wobei sie ihre Gestaltungsentscheidungen begründen.</p>	
Medien problematisieren.	SuS beschreiben ihren eigenen Umgang mit Medien im Alltag und setzen sich damit auseinander, indem sie Präsentationen der Medien, welche von ihnen genutzt werden, erstellen. Dabei setzen sie sich auch mit den Gefahren der Mediennutzung und berücksichtigen das Urheberrecht und Datenschutz.	
<b>Kompetenzbereich Sprachgebrauch und Sprachreflexion - Struktur von Äußerungen</b>		
Struktur von Sätzen und Texten (Syntax).	Die SuS vertiefen ihr grammatikalisches Wissen, indem sie Online-Übungen bewerkstelligen. Exemplarische Themen: Prädikat, adverbiale Bestimmungen, Attribute, Hauptsatz / Nebensatz, Wortarten.	
Bedeutung (Semantik).	SuS klären mithilfe des Internets (Recherche) Wortbedeutungen im Bereich eines altersgerechten Wortschatzes durch Umschreibungen, Oberbegriffe und Wörtern gleicher oder gegensätzlicher Bedeutung.	
Rechtschreibung und Zeichensetzung (Orthografie und Interpunktion).	<p>1. Die SuS recherchieren Regeln im Internet und wenden auf Plattformen ihr grammatisches Wissen normgerecht an. Mögliche Themen: Schärfung/Dehnung der s-Laute, Groß- und Kleinschreibung (Großschreibung von Namen, Höflichkeitsformen, Satzanfängen und Nomen und Nominalisierungen), Satzzeichen (am Ende eines Satzes, Anreden und Aufzählungen).</p> <p>2. Sie nutzen zudem die Rechtschreibhilfe am Computer bei der Erstellung eigener Texte.</p>	
<b>Kompetenzbereich Funktionen von Äußerungen</b>		
Funktionen von sprachlichen Äußerungen analysieren und reflektieren.	Die SuS erkennen Zusammenhänge zwischen verbalen und nonverbalen Ausdrucksmitteln und beschreiben wesentliche Faktoren, die die mündliche Kommunikation prägen (Gestik, Mimik, Stimme),	

	indem sie einen Film erstellen. Dabei nehmen filmen sie verschiedene Gesten-, Mimik-, und Sprachvarianten filmen und deren Wirkung durch eine Voice-over-Stimme beschreiben.	
Sprachliche Äußerungen funktional gestalten.	<p>1. SuS formulieren ihre Absichten mündlich und schriftlich situationsangemessen und adressatenorientiert. Hierzu schreiben sie beispielsweise einen Brief auf dem Laptop.</p> <p>2. Sie wenden geeignete Vortragstechniken an, welche durch digitale Medien unterstützt werden.</p>	
<b>Klassenstufe 7 – 9 (inhaltsbezogene Kompetenzen)</b>		
<b>Kompetenzbereich Texte und andere Medien - Literarische Texte, Sach- u. Gebrauchstexte</b>		
Zugang zu Texten gewinnen und Texte untersuchen.	<p>1. Digitale Medien als schülernaher Zugang zu Texten nutzen. Texte werden auf dem Medium gelesen und Methoden der Texterschließung werden digital angewendet (markieren, Erstellen von MindMaps)</p> <p>2. Erstellen von eigenen Texten in einem Textverarbeitungsprogramm (Gedichte, Kurzgeschichten, Kürzestgeschichten, Erzählungen, Balladen...)</p> <p>3. Akustischer Zugang zu Texten. Zum Beispiel Gedichte einsprechen und abspielen.</p> <p>4. SuS erstellen Figurenkonstellationen in einem Textverarbeitungsprogramm.</p>	
Fachbegriffe zur formalen Beschreibung von Texten verwenden.	Die SuS erlernen und vertiefen spezifische Fachbegriffe zur formalen Beschreibung (z.B.: Autor, Erzähler, Erzählperspektive, Reim, Rhythmus, Metrum, sprachliche Bilder, Akt, Szene, Exposition, Höhe- u. Wendepunkt,...) durch Übungen auf Plattformen und können sich selbst kontrollieren.	
Texte interpretieren.	<p>1. SuS nutzen altersangemessene (digitale) Informationsquellen (Lexika, Wörterbuch), um den Interpretationsprozess zu erleichtern.</p> <p>2. SuS nutzen szenische und produktionorientierte Verfahren als Textzugang und zur Textdeutung und zur Texterschließung. So drehen sie Filme oder erstellen Comics</p>	

	(z.B. zum Thema Erzählung) zur szenischen Interpretation.	
Texte vergleichen und kontextualisieren.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die SuS recherchieren im Internet den Zusammenhang zwischen dem Text und der Entstehungszeit.</li> <li>2. SuS vergleichen die eigenen Lebenswelt mit der im Text dargestellten, wobei sie eine Internetrecherche vollziehen.</li> </ol>	
Texte untersuchen.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SuS untersuchen Sachtexte aufgrund ihrer appellativen, instruierenden, informierenden und regulierenden Funktionen (beziehen sie aus dem Internet. z.B.: Werbetexte, Bedienungsanleitung, Lexikonartikel) und erkennen so die Medien als Einflussfaktoren</li> <li>2. Die SuS werten digitale Berichte, Grafiken, Tabellen (usw.) aus und erstellen diese selbst.</li> </ol>	
Texte verstehen, kontextualisieren und werten.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die SuS nutzen für ihr Textverstehen Quellen. Diese sind: (digitale) Lexika und Wörterbücher und das Internet.</li> <li>2. Sie erkennen zudem die Wirkung von Gestaltungsmitteln, beschreiben diese und gestalten sie in Textverarbeitungsprogrammen (Layout, Überschriften, Bildunterschriften, Abbildungen. Die Textgrundlage ist hierbei exemplarisch ein Zeitungsartikel).</li> </ol>	
<b>Kompetenzbereich Medien</b>		
Medien kennen, nutzen, gestalten, verstehen und unterscheiden.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SuS lernen verschiedene Darbietungsformen und Kommunikationsfunktionen (Information, Unterhaltung, Recherche) verschiedener Medien kennen und beschreiben diese (z.B.: siehe Klassenstufe 5-6, zu-dem Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsplattformen, soziale Netzwerke).</li> <li>2. SuS nutzen verschiedene (digitale) mediale Quellen zur Informationsbeschaffung und die Auswahl des Mediums begründen.</li> <li>3. SuS nutzen Medien zur Dokumentation des eigenen Lernwegs zum Beispiel durch ein digitales Lernwegeportfolio.</li> </ol>	Tablet (mit Mikrofon) / Laptop, Kamera WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), Präsentationsmedium (Lautsprecher, Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote), Bildbearbeitungsprogramme (z.B. Photoshop), Apps/Programme zur Verarbeitung und Schnitt

	<p>4. Sie gestalten lineare und nichtlineare Text mit der Hilfe von Textverarbeitungsprogrammen (z.B.: Gedichte, Märchen, Comics, Grafiken, Tabellen ...).</p> <p>5. SuS gestalten digitale lineare und nichtlineare Texte auch zur Erstellung von Bewerbungen (z.B. mithilfe von Textverarbeitungs- oder Präsentationsprogrammen).</p> <p>6. Sie formulieren adressaten- u. situationsbezogen digitale Beiträge in medialen Kommunikationssituationen (z.B. Blog, Chat, E-Mail).</p> <p>7. SuS formen eine literarische Vorlage medial um (z.B. Fotostory, Hörspiel, Filmsequenz) und erläutern die Wirkung ihrer Gestaltungsentscheidungen. 8. Sie stellen Werbetexte und -filme her, um Zusammenhänge zwischen Bild und Text zu erläutern.</p>	
<p>Medien problematisieren.</p>	<p>SuS beschreiben ihren eigenen Umgang mit Medien im Alltag und setzen sich damit kritisch auseinander, indem sie über das Konsumverhalten im Internet recherchieren und Fälle von Cyber-Mobbing aufsuchen und bewerten. Dabei setzen sie sich auch mit den Gefahren der Mediennutzung und berücksichtigen das Urheberrecht und Datenschutz.</p>	
<p><b>Kompetenzbereich Sprachgebrauch und Sprachreflexion - Struktur von Äußerungen</b></p>		
<p>Struktur von Sätzen und Texten (Syntax).</p>	<p>Die SuS vertiefen ihr grammatikalisches Wissen, indem sie Online-Übungen bewerkstelligen. Exemplarische Themen: Satzglieder, adverbiale Bestimmungen und deren semantischen Funktion, Attribute, Satzarten, Infinitiv- und Partizipialgruppen.</p>	<p>Tablet / Laptop, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), digitale Nachschlagewerke / Apps / Lexika (Duden, Pons), Präsentationsmedium (Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote)</p>
<p>Struktur von Wörtern (Morphologie)</p>	<p>Die SuS vertiefen ihr grammatikalisches Wissen, indem sie Online-Übungen bewerkstelligen. Exemplarische Themen: alle Wortarten, Komposita, Konjugation, Aktiv und Passiv in ihrer Funktion erkennen, Modi, Kategorien des Nomens in ihrem Zusammenhang mit Verben und Präpositionen,</p>	

Bedeutung (Semantik).	<p>1. SuS klären mithilfe des Internets (Recherche) und digitalen Nachschlagewerken Wortbedeutungen und grenzen sie voneinander ab.</p> <p>2. Sie erstellen ein digitales Nachschlagewerk, um die Bedeutung von Lehn- und Fremdwörtern aus verschiedenen Sprachen zu erkennen (z.B. Anglizismen).</p>	
Rechtschreibung und Zeichensetzung (Orthografie und Interpunktion).	<p>1. Die SuS recherchieren Regeln im Internet und wenden auf Plattformen ihr grammatisches Wissen normgerecht an. Mögliche Themen: Siehe Klassenstufe 5-6, zudem Getrennt- u. Zusammenschreibung, Fremdwörter, Zeichensetzung gesamt.</p> <p>2. Sie nutzen zudem die Rechtschreibhilfe am Computer bei der Erstellung eigener Texte, erkennen u. beachten jedoch Grenzen digitaler Hilfen.</p>	
<b>Kompetenzbereich Funktionen von Äußerungen</b>		
Funktionen von sprachlichen Äußerungen analysieren und reflektieren.	Die SuS unterscheiden Sprechweisen (z.B. formelle oder pejorative Sprache) indem sie ein Tutorial erstellen.	Tablet (mit Mikrofon) / Laptop, Kamera, Präsentationsmedium (Lautsprecher, Beamer), Apps/Programme zur Verarbeitung und Schnitt, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages) Präsentationsmedium (Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote)
Sprachliche Äußerungen funktional gestalten.	<p>1. SuS berücksichtigen unterschiedliche Sprechabsichten, wobei sie die Körpersprache bewusst einsetzen. Dabei werden sie gefilmt, um diese erkennbar zu machen und zu bewerten. Thema: Vorstellungsgespräch.</p> <p>2. Sie wenden unterschiedliche Vortrags- u. Präsentationstechniken adressatengerecht und zielführend an, welche durch digitale Medien unterstützt werden.</p>	
<b>Klassenstufe 10 (inhaltsbezogene Kompetenzen)</b>		
<b>Kompetenzbereich Texte und andere Medien - Literarische Texte, Sach- u. Gebrauchstexte</b>		
Fachbegriffe zur formalen Beschreibung von Texten verwenden.	Die SuS erlernen und vertiefen spezifische Fachbegriffe zur formalen Beschreibung (Erzählzeit und erzählte Zeit, Vorausdeutung und Rückblende, sprachliche Bilder, lyrisches Ich, Enjambement, Atmosphäre, Regieanweisung) durch Übungen auf Plattformen und können sich selbst kontrollieren	Tablet (mit Mikrofon) / Laptop, Kamera, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), digitale Nachschlagewerke / Apps / Lexika (Duden, Pons), Präsentationsmedium (Lautsprecher,
Texte interpretieren.	1. SuS nutzen altersangemessene (digitale) Informationsquellen (Lexika, Wörterbuch),	

	<p>um den Interpretationsprozess zu erleichtern.</p> <p>2. SuS nutzen szenische und produktionsorientierte Verfahren als Text-zugang und zur Textdeutung und zur Texterschließung. So drehen sie Filme oder erstellen Comics (z.B. zum Thema Prosa, Drama, Lyrik) zur szenischen Interpretation.</p>	<p>Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote), Bildbearbeitungsprogramme (z.B. Photoshop), Apps/Programme zur Verarbeitung und Schnitt</p>
Texte vergleichen und kontextualisieren.	<p>Die SuS recherchieren im Internet den Zusammenhang zwischen dem der Entstehungszeit und des Autors und nutzen diesen für die Deutung.</p>	
Texte untersuchen.	<p>1. SuS untersuchen Sachtexte aufgrund ihrer appellativen, instruierenden, informierenden und regulierenden Funktionen (beziehen sie aus dem Internet. z.B.: Leserbrief, Gesetzestext).</p> <p>2. Die SuS werten digitale Berichte, Grafiken, Tabellen (usw.) aus und erstellen diese selbst.</p>	
Texte verstehen, kontextualisieren und werten.	<p>Die SuS nutzen für ihr Textverstehen Quellen. Diese sind: (digitale) Lexika und Wörterbücher und das Internet.</p>	
<b>Kompetenzbereich Medien</b>		
Medien kennen, nutzen, gestalten, verstehen und unterscheiden.	<p>1. SuS nutzen verschiedene (digitale) mediale Quellen zur Informationsbeschaffung und die Auswahl des Mediums begründen.</p> <p>2. SuS nutzen Medien zur Dokumentation des eigenen Lernwegs zum Beispiel durch ein digitales Lernwegeportfolio.</p> <p>3. Sie gestalten lineare und nichtlineare Text mithilfe geeigneter Medien oder Programme (z.B. Erörterung).</p> <p>4. Sie formulieren adressaten- u. situationsbezogen digitale Beiträge in medialen Kommunikationssituationen (z.B. Blog, Chat, E-Mail).</p> <p>5. SuS formen eine literarische Vorlage medial um (z.B. in Drehbuch oder audiovisuellen Text).</p>	<p>Tablet / Laptop, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), Präsentationsmedium (Lautsprecher, Beamer), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote), Bildbearbeitungsprogramme (z.B. Photoshop), Apps/Programme zur Verarbeitung und Schnitt</p>
Medien problematisieren.	<p>SuS beschreiben ihren eigenen Umgang mit Medien im Alltag und setzen sich damit kritisch auseinander, indem sie über</p>	

	Datensicherheit in Netzwerken und personalisierte Werbung im Internet recherchieren. Dabei setzen sie sich auch mit den Gefahren der Mediennutzung und berücksichtigen das Urheberrecht und Datenschutz.	
<b>Kompetenzbereich Sprachgebrauch und Sprachreflexion - Struktur von Äußerungen</b>		
Struktur von Sätzen und Texten (Syntax).	<p>Siehe Klassenstufe 5-9.</p> <p>1. SuS klären mithilfe des Internets (Recherche) und digitalen Nachschlagewerken Wortbedeutungen und grenzen sie voneinander ab.</p> <p>2. Sie erstellen ein digitales Nachschlagewerk, um Erscheinungen des Sprachwandels zu beschreiben (Bedeutungswandel, fremdsprachliche Einflüsse).</p>	Tablet / Laptop, WLAN / Internet, Textverarbeitungsprogramme (Word / Pages), digitale Nachschlagewerke / Apps / Lexika (Duden, Pons), Präsentationsmedium (Beamer, Lautsprecher), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote)
Rechtschreibung und Zeichensetzung (Orthografie und Interpunktion).	3. Sie nutzen die Rechtschreibhilfe am Computer bei der Erstellung eigener Texte, erkennen u. beachten jedoch Grenzen digitaler Hilfen.	
<b>Kompetenzbereich Funktionen von Äußerungen</b>		
Sprachliche Äußerungen funktional gestalten.	Sie wenden unterschiedliche Vortrags- u. Präsentationstechniken adressatengerecht und zielführend an, welche durch digitale Medien unterstützt werden.	Tablet / Laptop, Präsentationsmedium (Beamer, Lautsprecher), Präsentationsprogramme (PowerPoint, Keynote)

## 7.4 Fachbereich Englisch

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 5 – 6</b>		
Intonation, Gestik, Mimik und andere visuelle und auditive Informationen sowie Vorwissen angeleitet zum Verstehen nutzen	Intonation, Gestik, Mimik und andere visuelle und auditive Informationen sowie Vorwissen angeleitet zum Verstehen nutzen  Learning- Apps (Evaluation + Vokabeln + Quizapp)	Klassensatz Tablets, Beamer
mithilfe gezielter Aufgaben kurze Notizen zu Gelesenem, Gehörtem und/oder Gesehenem beziehungsweise für die Vorbereitung eigener Texte verfassen	Arbeit mit dem Digitalen Lehrwerk:  Hörtex te, Filme, Übungsaufgaben, Visualisierung des Lehrwerks	In allen Klassenzimmern: PC mit Internetzugang/WLAN, Smartboard, (Dokumentenkamera), Lautsprecher
angeleitet die Verhaltensweisen von und Beziehungen zwischen den Sprechenden verstehen (z. B. Dialog, Geschichte, Filmsequenz)	Aufnahme von gesprochenen / gelesenen / Rollenspiele / Texten zur Verbesserung der Aussprache  Szenen nachspielen+ filmen - > als Role Play aufführen z.B. Bestellung im Restaurant, Einkaufsdialog	Klassensatz Tablets, WLAN, Beamer
Alltagskultur und Lebensbedingungen junger Menschen (u. a. Familie, Freunde, Schule, Tiere, Essen und Essensgewohnheiten, Wetter, Hobbys, Einkaufen, Wohnverhältnisse, Bräuche und Feste)	Englische Küche, Filme zur Herstellung von Gerichten  -> Rezepte in Form eines Kurzvideos vorstellen	Klassensatz Tablets+ Videoschnitt-Programm, Beamer, WLAN
Texte in einfacher Form (um-) gestalten (z. B. Lückentext, Sprechblase, Rollenspiel, Paralleltex t)	Szenen nachspielen+ filmen - > als Role Play aufführen z.B. Bestellung im Restaurant, Einkaufsdialog	Klassensatz Tablets+ Videoschnitt-Programm, WLAN, Beamer
Besonderheiten einer Stadt beziehungsweise einer Region sowie deren geographische Gegebenheiten  Zielkultur: vorwiegend Großbritannien	Internetrecherche zu Londons Sehenswürdigkeiten  -> Virtueller Tourguide mit Google Maps	Klassensatz PCs mit Internetzugang / Tablets  WLAN, Smartboard, Lautsprecher, Beamer

Klassenstufe 7 – 9		
<p>diskontinuierliche Vorlagen, auch mithilfe von bereitgestellten Redemitteln, versprachlichen, erklären und gegebenenfalls kommentieren (z. B. Bildergeschichte, einfacher Cartoon)</p> <p>angeleitet die Hauptaussagen und gegebenenfalls die Intention von Gehörtem/Gesehenem entnehmen (z. B. Bericht, Präsentation, Interview, Spielfilmausschnitt, audioguide)</p>	<p>Filmprojekt/Fotoprojekt /Film-/Fotopräsentation erstellen, z.B. Fotostory "At the dentist's"</p>	<p>Beamer, Kamera (Tablet), Office</p>
<p>einige Textsorten und deren Merkmale identifizieren und diese bei der eigenen Textproduktion angeleitet anwenden (z. B. Bewerbungsschreiben, Lebenslauf, Flyer, Tagebucheintrag, Buch- oder Filmempfehlung, Interview)</p>	<p>Application+ CV -&gt; Bewerbungsunterlagen erstellen</p> <p>"Newspaper report" -&gt; eigene Artikel erstellen</p>	<p>Beamer, Klassensatz PCs / Tablet + Tastatur + WLAN</p>
<p>Texte gegebenenfalls angeleitet, (um-)gestalten (schriftlich, szenisch) und dabei gegebenenfalls eine andere Perspektive übernehmen</p>	<p>Blog / Comment</p>	<p>Beamer, Klassensatz PCs, Office, WLAN</p>
<p>gegebenenfalls selbstständig gewählten Quellen Informationen entnehmen, diese aufgabengerecht nutzen und dabei die Zuverlässigkeit der Quellen weitgehend selbstständig bewerten sowie die Urheberrechte beachten</p>	<p>Internetrecherche -&gt; Bsp. US Staaten präsentieren</p>	<p>Beamer, WLAN, Klassensatz PCs, Office</p>
<p>ein selbstständig erarbeitetes Thema zusammenhängend und medial unterstützt präsentieren (z. B. mithilfe von Bildern oder eines Präsentationsprogramms)</p>	<p>Presentation Skills : organize and give a presentation</p>	<p>Beamer, Tablet</p>
<p>einfache kulturspezifische Verhaltensweisen (z. B. Restaurantbesuch) beachten und, gegebenenfalls bereitgestellte, Redemittel anwenden, um elementare Höflichkeitskonventionen einzuhalten (begrüßen, sich und andere vorstellen, Formen der Anrede, verabschieden, bitten, bedanken, zustimmen und ablehnen, sich entschuldigen)</p>	<p>Interkulturelle Kommunikation (Hostfamilies, Brieffreundschaft, Videochats mit Auslandsschülern)</p>	<p>Beamer, WLAN, Klassensatz PCs/Tablets</p>
Klassenstufe 10		
<p>ein selbstständig erarbeitetes Thema zusammenhängend und medial unterstützt präsentieren (z. B. mithilfe von Bildern oder eines Präsentationsprogramms)</p>	<p>Presentation Skills : organize and give a presentation</p>	<p>Beamer, WLAN, Tablet</p>

<p>Informationen aus dem Internet und anderen englischsprachigen Quellen aufgabengerecht nutzen und dabei die Zuverlässigkeit der Quellen weitgehend selbstständig bewerten sowie die Urheberrechte beachten</p> <p>Aktuelle Themen und Ereignisse</p>	<p>Internetrecherche -&gt; Vorbereitung auf die <b><u>Präsentationsprüfung</u></b></p>	<p>Klassensatz PCs/Tablets, Beamer, WLAN</p>
<p>Gespräche und informelle Diskussionen beginnen, fortführen und beenden (Gesprächseröffnung, auf Argumente reagieren, (nach-)fragen, Einwände machen, Kritik äußern) und dabei den Verlauf des Gesprächs mitgestalten (z. B. durch Themenwechsel)</p> <p>sich über Informationen und Sachverhalte zu vertrauten Themen austauschen, sie wiedergeben und kommentieren</p> <p>Texte gegebenenfalls mit bereitgestellten Strukturierungshilfen (um-)gestalten (schriftlich, szenisch) und dabei gegebenenfalls eine andere Perspektive übernehmen</p>	<p>Interviews führen -&gt; Vorbereitung auf die <b><u>Kommunikationsprüfung</u></b></p>	<p>Klassensatz Tablets, WLAN, Beamer</p>

## 7.5 Fachbereich Mathematik

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
Die Schülerinnen und Schüler können ...		
<p>M: (7/8/9) ... geometrische Fragestellungen unter Verwendung von Ortslinien (Kreislinie, Mittelsenkrechte, Winkelhalbierende, Thaleskreis) zeichnerisch lösen, auch mit dynamischer Geometriesoftware</p> <p>G/M: (7-10) ... Zusammenhänge durch Gleichungen, Graphen darstellen</p> <p>G/M: (7-10): ... Proportionalität und Antiproportionalität in verschiedenen Darstellungsformen erkennen und für Berechnungen nutzen</p> <p>G/M: (7-10): ... bei linearen Zuordnungen das Änderungsverhalten im Sachzusammenhang beschreiben</p> <p>G/M: (7-10): ... quadratische Zusammenhänge durch Tabellen und Gleichungen beschreiben und graphisch darstellen</p>	<p>Mit einem virtuellen Zeichenprogramm werden geometrische Figuren und Körper zwei- bzw. dreidimensional (im Raum und aus verschiedenen Ansichten) angeschaut und konstruiert sowie Funktionen visuell gezeichnet. Dabei können Veränderungen einzelner Elemente / Parameter sowie deren Auswirkungen bzw. Funktionszusammenhänge in Echtzeit simuliert, animiert und verglichen werden.</p>	<p>Standard Klassenzimmer Ausstattung mit Lehrer-PC und Präsentationsmedium (Beamer / Display), Computerraum für gesamte Klassengröße mit Geometrie-software (z.B. Geogebra, Vektoris 3D, Funktionsplotter) Alternativ: Klassensatz Tablets / Laptops</p>
Die Schülerinnen und Schüler können ...		
<p>G/M: (7/8/9) ... Daten graphisch darstellen (auch Boxplot), auch unter Verwendung von Software</p> <p>G/M: (5/6) ... Daten graphisch darstellen (Balken-, Säulen-, Kreis- und Streifendiagramm)</p> <p>M: (7/8/9):</p>	<p>Ein- und Ausgabegrößen werden mit einem virtuellen Datenverarbeitungsprogramm in unterschiedlichen Arten graphisch dargestellt, visualisiert und interpretiert.</p>	<p>Standard Klassenzimmer Ausstattung mit Lehrer-PC und Präsentationsmedium (Beamer / Display), Computerraum für gesamte Klassengröße mit Tabellenkalkulationsprogramm Excel (MS Office) Alternativ:</p>

<p>... graphische statistische Darstellungen hinsichtlich ihrer Eignung und hinsichtlich möglicher Irreführung beurteilen</p> <p>G:</p> <p>... graphische statistische Darstellungen hinsichtlich ihrer Eignung beurteilen</p> <p>M: (7/8/9)</p> <p>... Aussagen, die auf einer Datenanalyse basieren, bewerten</p> <p>G:</p> <p>... Aussagen, die auf einer Datenanalyse basieren, nach vorgegebenen Kriterien bewerten</p>		<p>Klassensatz Tablets / Laptops</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler können ...</p>		
<p>G/M: (7/8/9)</p> <p>... Zufallsexperimente – auch unter Verwendung digitaler Werkzeuge – durchführen und auswerten</p>	<p>Zufallsexperimente und deren Ereigniswahrscheinlichkeit werden mithilfe eines Zufallsgenerators simuliert und in Form einer Grafik visuell dargestellt.</p>	<p>Standard Klassenzimmer Ausstattung mit Lehrer-PC und Präsentationsmedium (Beamer / Display),</p> <p>Computerraum für mind. halbe Klasse mit Zufallsgenerator (z.B. Excel, online Generator)</p> <p>Alternativ:</p> <p>Tablets / Laptops für halbe Klasse</p>

## 7.6 Fachbereich Geschichte

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 5 – 6</b>		
3.1.1 (1) Die Bedeutung von Geschichte in ihrer eigenen Lebenswelt erläutern [...]	Einen Stammbaum der eigenen Familie mithilfe von Word erstellen	PC, Laptop, Word
3.1.1 (1) [...] Arbeitsweisen des Faches Geschichte beschreiben (Quelle: schriftlich, nicht-schriftlich; Zeitrechnung, Epoche)	Einen Kurzfilm über eine Überrestquelle vor Ort drehen	Tablet, Filmschneideprogramm
3.1.1 (1) [...] Arbeitsweisen des Faches Geschichte beschreiben (Quelle: schriftlich, nicht-schriftlich; Zeitrechnung, Epoche)	Erstellen eines Zeitstrahles	Tablets/PCs, timeline-App
3.1.2 (4) Das Leben in der Alt- und Jungsteinzeit beschreiben [...]	Eine Mindmap über die „Frühzeit des Menschen“ erstellen	PC/Laptop, Mindmap-Programm
3.1.3 (1) Zentrale Aspekte der Lebenswelt in der griechischen Polis charakterisieren (Olympische Spiele)	Internetrecherche zu den aktuellen Olympischen Spielen	Tablet, Laptop/PC, Internetzugang/W-Lan
<b>Klassenstufe 7 – 9</b>		
<b>M/G</b> - 3.2.3 (2) Den Sturz des Ancien Regime durch die Französische Revolution als Umbruch charakterisieren (Menschen- und Bürgerrechte)	Internetrecherche: Französische Revolution – Menschenrechte damals/heute; Kinderrechte	PC-Raum mit 31 PCs oder Laptops oder Tablets (W-Lan)
<b>M/G</b> - 3.2.5 (1) Die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Veränderungen in der Phase der Hochindustrialisierung erläutern bzw. <u>charakterisieren</u>	Recherche und Präsentation zum Thema Industrialisierung – Erfinder und Entdecker (in Baden- Württemberg)	31 PCs/Laptops, Beamer
<b>M</b> - 3.2.5 (2) Den Arbeiteralltag charakterisieren sowie die Ansätze der Arbeiterbewegung zur Lösung der Sozialen Frage erläutern und bewerten  <b>G</b> – 3.2.5 (2) Den Arbeiteralltag beschreiben sowie die Ansätze der Arbeiterbewegung zur Lösung der Sozialen Frage erläutern und bewerten	Ein Hörspiel erstellen	Aufnahmegeräte, Laptops/PC, Lautsprecher
<b>M/G</b> 3.2.3 (1) <u>Politische</u> und gesellschaftliche Ursachen der Französischen Revolution erklären ( <u>Sonnenkönig</u> , Aufklärung, <u>3. Stand</u> )	Erklärfilm zum Thema Absolutismus	Tablets mit entsprechenden Programmen zum Filmschneiden (stopmotion)

<p><b>M/G</b> – 3.2.8 (3) Das Alltagsleben in der NS-Diktatur zwischen Zustimmung, Unterdrückung und Widerstand erläutern (Propaganda)</p>	<p>Bildbearbeitung / Bildmanipulation</p>	<p>PCs/Laptops, Bildbearbeitungsprogramm (photopea)</p>
<p><b>M/G</b> – 3.2.8 (3) Das Alltagsleben in der NS-Diktatur zwischen Zustimmung, Unterdrückung und Widerstand erläutern (Propaganda)</p>	<p>Virtueller Lerngang durch das Anne-Frank-Haus</p>	<p>Tablets, PCs/Laptops, Internet/W-Lan</p>
<p><b>M/G</b> - 3.2.9 (5) Die Unterdrückung in der DDR in ihrer Auswirkung auf die Lebenswelt der Menschen erläutern und bewerten</p>	<p>Ein Zeitzeugeninterview führen und aufnehmen</p>	<p>Aufnahmegerät, Tablet, Verbindungskabel, Schneideprogramm, PCs, Beamer</p>
<p><b>Klassenstufe 10</b></p>		
<p>3.3.1 (3) Einen aktuellen Konflikt aus historischer Perspektive analysieren und dabei die Bedeutung des Dekolonisierungsprozesses beurteilen (11.September, Islamismus, failed state, ethnische Minderheit)</p>	<p>Ein vorbereitetes webquest bearbeiten</p>	<p>PCs/Laptops Internetzugang/W-Lan</p>

## 7.7 Fachbereich Geographie

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 5 – 6</b>		
Die Schülerinnen und Schüler können die Lage und Größe der Kontinente und Ozeane darstellen.	Einbeziehung von google earth im Unterricht!	WLAN, Endgeräte (Laptops oder Tablet mit google earth), Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können die politische Gliederung Deutschlands und Europas beschreiben (Landeshauptstadt, Bundesland, Bundeshauptstadt, Hauptstadt, Staat, EU).	Erstellen von Länderquiz (Bundesländer mit deren Hauptstädten).	WLAN, 31 Tablets mit Kahoot-App oder Physikalische Karte bzw. Politische Karte (App), ...
Die Schülerinnen und Schüler können die Nutzung analoger und digitaler Hilfsmittel zur Orientierung erläutern (Karte, digitale Karte, Kompass, Navigationssysteme).	u.a. Durchführung von Geocaching	WLAN, 31 Tablets mit Geocaching-App (OpenCaching), Kompass
Die Schülerinnen und Schüler können das Wetter anhand von Wetterelementen charakterisieren.	Einbinden von Filmmaterial via Edupool	WLAN, Endgeräte (Laptops oder Tablet), Lautsprecherboxen, Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können anhand eines Betriebsbeispiels die Abhängigkeit der Landwirtschaft von der naturräumlichen Ausstattung und vom Markt herausarbeiten: Erkundung oder Exkursion	Internetrecherche als Vorbereitung für Exkursion; anschließend Präsentationen zur Exkursion	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft Office - Powerpoint), Beamer
<b>Klassenstufe 7 – 9</b>		
Die Schülerinnen und Schüler können den Schalenbau der Erde erläutern und grundlegende plattentektonische Prozesse und deren Auswirkungen erläutern.	Einbinden von Filmmaterial via Edupool (zur besseren Anschauung!!!)	WLAN, Endgeräte (Laptops oder Tablet), Lautsprecherboxen, Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können ein ausgewähltes Wetterphänomen sowie draus resultierende Bedrohungen erläutern (z.B. Orkan, Hurrikan, Taifun, Tornado, Blizzard, ...)	In Kleingruppen: Erstellen von Präsentationen (anschließend der Klasse präsentieren)	WLAN, 16 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft Office - Powerpoint), Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können das weltweite Phänomen der Verstädterung erläutern (Verstädterung, Megacity)	Einbeziehung von google earth im Unterricht!	WLAN, Endgeräte (Laptops oder Tablet mit google earth), Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können die Entwicklung und unterschiedliche Verteilung der Weltbevölkerung erläutern.	Aktuelle Zahlen in den Unterricht mit einbeziehen!	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Beamer

	(z.B. <a href="http://www.weltbevoelkerung.de">www.weltbevoelkerung.de</a> ) → Internetrecherche	
<b>Klassenstufe 10</b>		
Die Schülerinnen und Schüler können mit Hilfe von Informationssystemen und aus Web-GIS Räume analysieren (Fernerkundung, Web-GIS, Geodaten, Satellitenbild, Luftbild)	Digitale Daten in den Unterricht mit einbeziehen!	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte oder Tablets (Apps: AndMeasure, GIS Mobile), Beamer

## 7.8 Fachbereich Gemeinschaftskunde

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 8</b>		
Kinderrechte (Schokolade – ein bitteres Kapitel der Kinderrechte)	Einbinden von Filmmaterial via Edupool	Fest installierter PC mit WLAN, Beamer im Raum
Leben in der Medienwelt (Jugendliche und Internet)	Nutzung von Angeboten von klicksafe und blind Kuh	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte
Mitbestimmung in der Schule/ Mitgestaltungsmöglichkeiten am Schulleben	Die Schüler erstellen eine Präsentation über eine Aktion der SMV oder einen Schul-Homepage-Beitrag	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Microsoft Office
Zusammenleben in sozialen Gruppen	Rollenspiel: Einnahme verschiedener Rollen. Dabei filmen sich die Jugendlichen.	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Videoschnittprogramm, bestenfalls iMovie -> iPads
Unsere Klasse – frei von Mobbing	Erstellen eines Kodex, der für die Klasse / Schule gilt	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Microsoft Office
	Grundsätzlich benötigt man für einen tagesaktuellen Politikunterricht folgende Infrastruktur. Aus meiner Sicht ist ein flächendeckendes WLAN in jedem Fach erforderlich und stellt den ersten Baustein zur Digitalisierung dar! Funktioniert diese Infrastruktur 24/7, so kann man über weitere Einbindung digitaler Medien nachdenken.	Flächendeckendes WLAN, temporäre Schülerzugänge, 1x fester PC im Klassenzimmer oder ein mobiles Device für jede Lehrkraft, Beamer in jedem Klassenzimmer
<b>Klassenstufe 9</b>		
Tagesaktuelle Themen in den Unterricht einbinden	Einbindung von Schroedel Aktuell	WLAN, 31 PCs
Aufgaben & Probleme des Sozialstaats erläutern	Informations- und Wissensbeschaffung zum Thema, einbinden von Karikaturen	WLAN, Beamer
Vorstellen der Säulen des Sozialstaats	Erstellen einer Powerpoint zu den Säulen	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Microsoft Office
Wahlsysteme erklären	Erstellen von Erklärvideos	WLAN, 31 iPads iMovie

Klassenstufe 10		
Vergleich von Wahlprogrammen sowie Bewertung	Information und Wissen	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte
Politischer Entscheidungsprozess in D	Aufgaben des Bundestags beschreiben (Wahl, Kontrolle, Gesetzgebung, Repräsentation, Artikulation) -> Erstellen einer Mindmap mit XMind oder sonstigen Mindmaps	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Beamer, Mindmap-App
die Organe der EU (Europäischer Rat, Europäische Kommission, Europäisches Parlament, Ministerrat) hinsichtlich ihres Zusammenwirkens beim Entscheidungsprozess mithilfe von vorstrukturiertem Material darstellen (Initiative, Entscheidung, Ausführung, Kontrolle)	Erstellen von Powerpointfolien, die eine Übersicht zu den Organen geben	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Beamer, Microsoft Office
Aufbereitung aktueller Themen	Informationsbeschaffung, Recherchemöglichkeit für SuS	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Beamer, Microsoft Office

## 7.9 Fachbereich WBS

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
Die Schülerinnen und Schüler können einen Haushaltsplan (Einnahmen-Ausgaben-Rechnung) erstellen, sowie Haushaltspläne inhaltlich vergleichen und beurteilen.	Verschiedene Haushaltspläne präsentieren und vergleichen, eigenen Haushaltsplan erstellen!	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft Office - Excel), Drucker, Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können Bestimmungsfaktoren von Nachfrage (u.a. Preise, eigene Bedürfnisse, Werbung, ...) und Angebot (Kosten für Produktionsfaktoren) nennen und dabei Verbraucherverhalten in einer Informationsgesellschaft analysieren.	Verschiedene Arten von Werbung zeigen und besprechen Eigenes Werbevideo (zu einem selbst ausgewählten Produkt) erstellen!	WLAN, 31 iPads iMovie, Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können eigene Wünsche, Interesse, Fähigkeiten und weitere Einflussfaktoren im Hinblick auf ihren Berufswahlprozess analysieren.	Arbeiten mit der Internetseite: <a href="http://www.planet-berufe.de">www.planet-berufe.de</a> („Mein Fahrplan“, „Meine Talente“, „Mein Beruf“, „Meine Bewerbung“)	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte, Drucker,
Die Schülerinnen und Schüler können Anforderungen der Berufs- und Arbeitswelt in unterschiedlichen Berufsfeldern an Erwerbstätige erläutern und mit ihren eigenen Wünschen, Interessen und Fähigkeiten vergleichen.	Arbeiten mit der Internetseite: <a href="http://www.planet-berufe.de">www.planet-berufe.de</a> („Mein Fahrplan“, „Meine Talente“, „Mein Beruf“, „Meine Bewerbung“) → Steckbriefe verschiedener Berufe erstellen und präsentieren!	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft – Powerpoint), Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Bewerbungsverfahren vergleichen und eigene Bewerbungsdokumente erstellen.	In Verbindung mit dem Fach Deutsch: Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Anschreiben, ...) erstellen Online-Bewerbung thematisieren (evtl. Experten von Firmen einladen)	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft Office - Word), Drucker, Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können Erfahrungen im Rahmen des Berufserkundungsprozesses (u.a. Praktikum) darstellen und beurteilen.	Präsentationen vom Praktikum erstellen und der Klasse präsentieren.	WLAN, Endgeräte (Laptops oder Tablet), Beamer
WICHTIG: WBS Projektprüfung in Klassenstufe 9	Erstellen der Präsentation (in der Gruppe) in der Schule (mind. 16 Schulstunden)	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft; Powerpoint, Office - Word), Drucker, Beamer

## 7.10 Fachbereich BNT (Klassen 5 und 6)

Grundvoraussetzung: Funktionierender, schneller Computer mit Internetzugang, angeschlossen an einen Beamer und Lautsprecher.

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
Die Schülerinnen und Schüler können...		
3.1.1 ... (5) Experimente planen und durchführen, Messwerte erfassen und <b>Ergebnisse protokollieren</b> sowie beschreiben, wie man dabei vorgeht ( <b>Tabellen, Diagramme, Skizzen</b> )	Übersichtliche Darstellung von Messwerten aus sämtlichen Versuchen via elektronisch erstellter Tabellen und Diagrammen.	Klassensatz Laptops + Software zur Erstellung von Tabellen und Diagrammen
3.1.3 ... (2) den <b>Temperaturverlauf beim Erhitzen von Wasser dokumentieren</b> und dabei die Siedetemperatur ermitteln (Celsiuskala)	Erstellen eines Versuchsprotokolls.	Klassensatz Laptops + Schreibprogramm
3.1.5 ... (3) die <b>typischen Säugetiermerkmale beschreiben</b>	Betrachtung von Bildern verschiedener Säugetiere.	Klassensatz Laptops mit Internetzugang
... (6) den <b>Körperbau und die Lebensweise heimischer Säugetiere als Angepasstheit erklären</b> (z.B. Eichhörnchen, Igel, Maulwurf, Fledermaus)	Betrachtung des Körperbaus (Bilder) und der Lebensweise (Videos) verschiedener heimischer Säugetiere.	Klassensatz Laptops/Tablets zur detaillierten Analyse von Filmen/Bildern
... (11) die <b>Fortpflanzung und Entwicklung bei Fischen, Amphibien, Reptilien, Vögeln und Säugetieren vergleichen</b>	Vergleich der Fortpflanzung und Entwicklung der Wirbeltierklassen bzw. Erstellung eines Steckbriefes	Klassensatz Laptops/Tablets zur detaillierten Betrachtung und Analyse von Bildern/Filmen bzw. Schreibprogramm
... (13) <b>typische Merkmale der Wirbeltiergruppen</b> (u.a. im Hinblick auf die stammesgeschichtliche Verwandtschaft) <b>erläutern</b> und <b>Tierarten begründet den fünf Wirbeltiergruppen zuordnen</b> und vergleichen.	Betrachtung verschiedener Wirbeltiere.	Klassensatz Laptops/Tablets zur detaillierten Betrachtung und Analyse von Bildern
3.1.7 Wirbellose ... (1) <b>verschiedene Vertreter der wirbellosen Tiere nennen und einer Gruppe der Wirbellosen zuordnen</b>	Internetrecherche über Wirbellose.	Computerraum mit Klassensatz PCs zur Internetrecherche sowie Drucker

<p>... (2) den <b>Körperbau der Insekten an einem Beispiel beschreiben</b> (z.B. Biene, Maikäfer, Waldameise)</p>	<p>Betrachtung von (ggf. selbst aufgenommenen) Bildern verschiedener Insekten.</p>	<p>Klassensatz Laptops/Tablets</p>
<p>3.1.8 Pflanzen ... (3) <b>den Aufbau von Blüten untersuchen</b> (z.B. Legebild)</p>	<p>Betrachtung von selbst aufgenommenen Bildern verschiedener Blüten (Aufbau).</p>	<p>Klassensatz Tablets + Beamer zum Zeigen eigener Bilder.</p>
<p>... (7) <b>einheimische Laub- und Nadelbäume nennen und mit einfachen Bestimmungshilfen zuordnen</b> (je drei bis vier Arten)</p>	<p>Betrachtung verschiedener Laub- und Nadelbäume zur Bestimmung.</p>	<p>Klassensatz Tablets (incl. Pflanzenbestimmungsapp)</p>

## 7.11 Fachbereich Physik

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<p><b>Magnetismus</b></p> <p>Magnetismus mit einfachen Experimenten untersuchen und beschreiben (ferromagnetische Materialien, Magnetpole, Anziehung – Abstoßung, Magnetfeld)</p>	<p>Präsentationen üben und erstellen</p>	<p>MS Office</p> <p>Mobile Geräte mit entsprechenden Apps, Internetrecherche, PCs, Beamer</p>
<p><b>Akustik und Optik</b></p> <p>Grundlegende Phänomene der Lichtausbreitung experimentell untersuchen und mithilfe des Lichtstrahlmodells beschreiben.</p> <p>Optische Phänomene im Weltall erklären (z. B. Mondphasen, Sonnenfinsternis, Mondfinsternis)</p>	<p>Mit einem virtuellen Modell die Lichtausbreitung und Schattenwurf visualisieren.</p>	<p>MS Office</p> <p>Mobile Geräte mit entsprechenden Apps, Internetrecherche, PCs, Beamer</p>
<p><b>Grundgrößen der Elektrizitätslehre</b></p> <p>- die Funktion von Modellen in der Physik beschreiben (z. B. anhand von Modellen zum elektrischen Stromkreis oder des Elementarmagnetmodells)</p>	<p>Mit einem Simulationsprogramm werden die Zusammenhänge der Größen im Stromkreis dargestellt</p>	<p>Crocodile Physics, PCs zur Internetrecherche, Beamer</p>
<p><b>Energie</b></p> <p>Beispiele für die Speicherung von Energie in verschiedenen Energieformen in Alltag und Technik nennen und beschreiben (u. a. Lageenergie, Bewegungsenergie, thermische Energie)</p>	<p>Präsentationen üben und erstellen</p> <p>Diagramme zum Energieverbrauch erstellen</p>	<p>Mobile Geräte mit entsprechenden Apps, Internetrecherche, Beamer</p>
<p><b>Mechanik</b></p> <p>Bewegungsdiagramme erstellen und interpretieren (s-t-Diagramm)</p> <p>Geschwindigkeiten aus experimentellen Messdaten berechnen</p> <p>eine einfache Maschine experimentell untersuchen und ihre Anwendung im Alltag und in der Technik beschreiben (z. B. Hebel, Flaschenzug)</p>	<p>Mit einem Simulationsprogramm werden die Zusammenhänge der Größen <math>v</math>, <math>s</math> und <math>t</math> dargestellt.</p> <p>Mit einem Simulationsprogramm werden die Zusammenhänge der Größen der Mechanik dargestellt (Hebel und Flaschenzug)</p>	<p>MS Office</p> <p>Mobile Geräte mit entsprechenden Internetseite von W. Fendt</p> <p>Apps zu einfachen Maschinen</p> <p>Beamer</p> <p>Leifi Physik App</p>

<p><b>Elektromagnetismus</b></p> <p>mithilfe der elektromagnetischen Induktion die Funktionsweise von Generator und Transformator qualitativ erklären</p>	<p>Die Veränderung der Eingangs- und Ausgangsspannung simulieren</p>	<p>Crocodile Physics, Applets PCs oder Notebooks, Internetrecherche, Beamer</p>
<p><b>Wärmelehre</b></p> <p>Die drei thermischen Energieübertragungsarten beschreiben (Konvektion, Wärmestrahlung, Wärmeleitung)</p> <p>technische Anwendungen mit Bezug auf die thermischen Energietransportarten beschreiben (z. B. Dämmung, Heizung, Wärmeschutzverglasung)</p> <p>(10) verschiedene Arten der Energieversorgung unter physikalischen, ökologischen, ökonomischen und gesellschaftlichen Aspekten vergleichen (z. B. fossile Brennstoffe, Kernenergie, Windenergie, Sonnenenergie)</p>	<p>Präsentationen üben und erstellen</p>	<p>Mobile Geräte mit entsprechenden Apps, Internetrecherche, Beamer</p>
<p><b>Halbleiter</b></p> <p>Einfache elektronische Bauteile untersuchen, funktional beschreiben und Anwendungen erläutern (z. B. dotierte Halbleiter, Diode, Leuchtdiode, temperaturabhängige Widerstände, lichtabhängige Widerstände)</p>	<p>Animationen zum Verhalten von Elektronen in Halbleitern wie z.B. Diode oder Solarzelle</p> <p>Mit einem Simulationsprogramm werden die Zusammenhänge der Größen im Stromkreis dargestellt</p>	<p>Crocodile Physics, Internetrecherche mit PCs, Beamer</p>
<p><b>Radioaktivität und Kernenergie</b></p> <p>Aufbau des Atoms erläutern (Atomhülle, Atomkern, Elektron, Proton, Neutron, Kernladungszahl, Massenzahl, Isotope)</p> <p>Kernzerfälle und ionisierende Strahlung beschreiben (Radioaktivität, <math>\alpha</math>-, <math>\beta</math>-, <math>\gamma</math>-Strahlung, Halbwertszeit)</p>	<p>Animationen über Atommodelle und radioaktive Zerfälle</p>	<p>Programme zur Veranschaulichung der unterschiedlichen Strahlungsarten / Atomaufbau</p> <p>Internetrecherche, Leifi Physik PCs, Beamer</p>

## Medienkompetenzen:

### Grundlagen digitaler Medienarbeit

Die Schülerinnen und Schüler können digitale Medien ihrem Alter entsprechend sach- und situationsgerecht einsetzen und sich in einem schulischen Netzwerk zurechtfinden. Im Zuge der Erarbeitung der Kompetenzbereiche Information und Wissen, Produktion und Präsentation, Kommunikation und Kooperation und Mediengesellschaft erlernen sie den Umgang mit einem gängigen Betriebssystem und können Standardprogramme in ihren Grundfunktionen anwenden.

### **Information und Wissen**

Die Schülerinnen und Schüler greifen auf (digitale) Informationen zurück und nutzen sie für den Erwerb und die Anwendung von Wissen. Ihr Zugriff auf digitale Informationsquellen sowie die Auswahl und Verwertung von Informationen erfolgen altersgemäß und sachgerecht.

### **Produktion und Präsentation**

Die Schülerinnen und Schüler können einfache digitale Medienprodukte erstellen, mediengerecht bearbeiten und präsentieren. Sie greifen auf ihr mediales Vorwissen zurück und bringen außerschulisch erworbene Kenntnisse mit ein. Dabei berücksichtigen sie zentrale Gestaltungskriterien und die Grundzüge des Urheberrechts.

### **Kommunikation und Kooperation**

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren angemessen und achtsam mittels digitaler Medien. Sie nutzen diese zum Austausch von Informationen und Wissen und zur Kooperation beim gemeinsamen Arbeiten.

### **Mediengesellschaft und Medienanalyse**

Die Schülerinnen und Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien. Sie setzen sich mit der Wirkung von Medien auseinander und erkennen erste Zusammenhänge zwischen Machart und Wirkungsabsicht.

## 7.12 Fachbereich Chemie

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 7</b>		
Stoffeigenschaften experimentell untersuchen und beschreiben (Farbe, Geruch, Dichte, Magnetisierbarkeit, elektr. Leitfähigkeit, Schmelztemp. Siedetemp., Lösl.	Experimentelle Untersuchung Versuche zu Schmelz- und Siedepunkt Auswertung, tabellarische Erfassung Graphische Erfassung am PC Recherche Präsentationsmedium	PC Raum mit Internetzugang und Drucker, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum
Stoffe anhand ihrer Stoffteilchen ordnen (Metalle, Edelgase, flüchtige Stoffe)	Stoffsteckbriefe erstellen Präsentationen von Stoffklassen wie z.B. Metallen erstellen Gida Film zum Thema Stoffeigenschaften	PC Raum mit Internetzugang, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum
Die Änderung von Stoffeigenschaften in Abhängigkeit von Partikelgröße an einem Bsp. beschreiben (Nanopartikel)	Nanotechnologie kennen lernen und Einsatzmöglichkeiten in verschiedenen Bereichen entdecken	PC Raum mit Internetzugang, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum App um z.B. Lotuseffekt zu begreifen
Sauerstoffanteil der Luft, Zusammensetzung der Luft Erklärung von Begriffen wie Smogg, Luftschadstoffe	Experimentelle Untersuchung der Luft und Internetrecherche mit anschließender Präsentation der Ergebnisse in Kleingruppen Recherche Präsentationsmedium Auswertung von Luftwerten in Ballungsräumen wie z.B. Stuttgart und Darstellung mittels Grafikprogrammen	PC Raum mit Internetzugang/ Laptopwagen Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum
<b>Klassenstufe 8</b>		
Den Zerteilungsgrad als Möglichkeit zur Steuerung von Verbrennungsprozessen beschreiben.	Mehlstaubexplosion und weitere Versuch zum Bereich Zerteilungsgrad mittels Medien und Internetrecherche herausfinden.	PC Raum mit Internetzugang, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum
an einem ausgewählten Stoff den Weg von der industriellen Gewinnung aus Rohstoffen bis zur Verwendung darstellen, z.B. Eisen, Kupfer (Kochsalz)	Vom Rohstoff zum Produkt, Präsentation mittels Film, Recherche weiterer Beispiele mittels Internet	PC Raum mit Internetzugang, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum

Klassenstufe 9		
<p>Mit einem Atommodell den Aufbau von Atomen erläutern (Protonen, Elektronen, Neutronen; Kern-Hülle-Modell, Schalenmodell, Außenelektron)</p>	<p>Historische Chemie, Geschichtliche Aspekte über Atommodelle recherchieren, zusammentragen und in Kleingruppen auswerten. Filmpräsentation zur Entwicklung der Atomvorstellung Präsentationsmedium Gida Film zum Thema Atommodelle</p>	<p>PC Raum mit Internetzugang, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum</p>
<p>Personalkompetenz/ Präsentation eines selbst gewählten Themas</p>	<p>GFS Präsentationen vorstellen lassen.</p>	<p>Beamer, Elmo, PC im Fachraum</p>
<p>Elementfamilie der Alkalimetalle Gesetzmäßigkeiten des PSE im Vgl. zu den Alkalimetallen, Edelgasen und Halogenen</p>	<p>Reaktionsheftigkeit der Halogene kennenlernen um Zusammenhänge zwischen Stellung im PSE und Atombau zu erkennen</p>	<p>PC Raum mit Internetzugang/ Laptopwagen Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum</p>
<p>Bindungsarten: Die Ionenbindung beschreiben und typische Eigenschaften des Natriumchlorids und seiner wässrigen Lösung begründen (Ionengitter, Sprödigkeit, hohe Schmelztemperatur, elektrische Leitfähigkeit)</p>	<p>Ionenbindung visuell anschaulich mit Hilfe von Filmen präsentieren/ Grafiken/ Vergrößerungen begreifen</p>	<p>PC Raum mit Internetzugang/ Laptopwagen Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum</p>
Klassenstufe 10		
<p>Beispiele für alkalische und saure Lösungen nennen und deren Verwendung im Alltag beschreiben</p>	<p>Saurer Regen, Schäden an Fassaden und Umweltaspekte beleuchten Filme präsentieren, Medienrecherche, Ergebnissicherung, Erstellen von Tabellen und Grafiken zur Visualisierung</p>	<p>PC Raum mit Internetzugang, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum</p>
<p>Organische Stoffe mithilfe typischer Eigenschaften beschreiben (Methan, Heptan, ...) Verwendung ausgewählter organischer Stoffe aufgrund ihrer Eigenschaften in Alltag und Technik erläutern</p>	<p>System der Biogasanlage verstehen und fossile Energieträger kennenlernen. Filmpräsentation, Abwägen von pro und contra mithilfe Berichten aus aktuellen Medien, Bewerten und Einstufung verschiedener alternativer Energieträger. Recherche Präsentationsmedium</p>	<p>PC Raum mit Internetzugang, Beamer, Elmo, Mindmap Programm, PC im Fachraum</p>
<p>Das Aufbauprinzip von Polymeren an einem Beispiel erläutern</p>	<p>Herstellung von Kunststoffen mittels Medien wie z.B. Film kennenlernen und Aufbau verstehen</p>	<p>Beamer, Elmo, PC im Fachraum</p>

## 7.13 Fachbereich Biologie

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 7-9</b>		
Die Schülerinnen und Schüler können die Prozesse Fotosynthese und Zellatmung beschreiben.	Die Schüler erstellen Erklärvideos zum Thema „Fotosynthese“	WLAN, 31 iPads iMovie, Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können eine gesunderhaltende Ernährung beschreiben und geeignete Mahlzeiten planen.	Erstellen von kleinen Präsentationen („Wie sieht eine gesunde Ernährung aus?“) mit Präsentation vor der Klasse.	WLAN, 16 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft – Powerpoint), Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können den Weg der Nahrung und die Funktion der an der Verdauung beteiligten Organe beschreiben.	Film zur besseren Verständlichkeit (z.B. Verdauung beim Menschen (fwu))	WLAN, Endgeräte (Laptops oder Tablet), Lautsprecherboxen, Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Methoden der Empfängnisverhütung vergleichen.	Mindmap zu den verschiedenen Methoden erstellen (in Partnerarbeit).	WLAN, 16 (mobile) Endgeräte (mit Mindmap-Programm), Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können Nahrungskette und Nahrungsnetz vergleichend beschreiben und die Rolle von Produzenten, Konsumenten und Destruenten für eine nachhaltige Existenz der Nahrungsbeziehung begründen.	Schematische Darstellung/ Übersicht des Themas erstellen.	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft Office – Excel, ...), Drucker, Beamer
<b>Klassenstufe 10</b>		
Die Schülerinnen und Schüler können den möglichen Einsatz der Gentechnik (z.B. Landwirtschaft, Medikamentenherstellung, Tierzucht) beschreiben und beurteilen.	Internetrecherche zum Thema und Erstellen von Präsentationen.	WLAN, 31 (mobile) Endgeräte (mit Microsoft – Powerpoint), Beamer
Die Schülerinnen und Schüler können die Evolutionstheorie Darwins erläutern.	Einbinden von Filmmaterial via Edupool	WLAN, Endgeräte (Laptops oder Tablet), Lautsprecherboxen, Beamer

## 7.14 Fachbereich Musik

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
SuS können:		
...unterschiedliche Lieder aus unterschiedlichen Stilen und Kulturen singen und gestalten sowie auf Instrumenten erarbeiten, spielen, üben und präsentieren	Songs aus unterschiedlichen Stilen und Kulturen singen und gestalten sowie auf Instrumenten erarbeiten, spielen, üben und präsentieren	Mikrofone und USB-funktionsfähige Mikrofone, Bluetooth-Boxen,
...Musik und Rhythmus hören, erkennen, erfinden und präsentieren	Patterns, Rhythmik praktizieren, Rhythmikal erstellen, Instrumente	Aufnahmegерäte, Software, SD-Karte, Kopfhörer, Lautsprecher für Audiosysteme
...Musik üben und vortragen	s.o.	s.o.
Bild, Szene oder Texte verklänglich/ vertonen	Gedichte vertonen, Filmmusik, Werbung, freies kreatives Gestalten von Musik, Rhythmus und Gesang usw. sowie Präsentationen	Beamer, Elmo, Aufnahmegерäte, Notebook /Tablets, Mikros, Lautsprecher, Kopfhörer
Musik in Bewegung umsetzen, z.B. einfache Schrittfolgen und Tänze	Umsetzung von Musik und Bewegung	Bluetoothboxen, Lautsprecher, Kamera
Musizieren mit Instrumenten im Klassenverband	Kreative praktische Gestaltung von Musik	Bluetoothboxen, Lautsprecher, Aufnahmegерäte, Mikrofone, Usb-funktionsfähige Mikros, Notebooks/ Tablets, Beamer, Kopfhörer, Elmo, Beamer „mobiles Tonstudio“ (Laptop, Mikro, Aufnahmeprogramm)
Musik erkunden und Ergebnisse dokumentieren und präsentieren	s.o.	s.o.
Musik produzieren: einfache tontechnische Aufnahme-, Bearbeitungs- und Wiedergabeverfahren	s.o.	s.o.
Gestaltungsmittel des Musiktheaters und verschiedener Musikstile	Besprechen und Differenzieren und musikalisch umsetzen	Internet, Wiedergabegerät für Bild- und Tonmaterial (Notebook /Tablet) Elmo, Beamer
Vermarktung Musik, Datenschutz, Urheberrecht und Jugendmedienschutz	Recherchen	Whiteboard, Elmo, Internet, Notebooks / Tablets, Beamer

<p>...Digitale Medien zum Produzieren und Bearbeiten von Musik einsetzen z.B. Musikvideo erstellen, Ensembles gestalten und aufnehmen...</p>	<p>Kreative Gestaltung und Produktion von Bild und Ton in Gruppen</p>	<p>Internet, Tablets, Aufnahmegeräte, Bluetoothboxen, Kopfhörer, Tonaufnahmegeräte, Kamera, Notebooks / Tablets, Mikros, Usb-fähige Mikros, Musik- und Aufnahmeprogramm, Beamer</p>
<p>Allgemeine Musiktheorie</p>	<p>Notenlehre theoretisch sowie praktisch, Rhythmus, Instrumentenlehre, Musikgeschichte usw.</p>	<p>Whiteboard, Notentafel, Beamer, Elmo, Internet, Notebooks / Tablets, BYOD (bring your own device – Adapter usw.)</p>

## 7.15 Fachbereich Bildende Kunst

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Klassenstufe 5 – 6</b> Die Schülerinnen und Schüler können...		
<p><b>PLASTIK</b>            ...elementare plastische Materialien (z. B. Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen</p> <p><b>MEDIEN</b>            ...mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (z. B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten</p>	<p><b>Land Art</b> → Schüler erstellen ein Bild aus Naturmaterialien (Blätter, Steine, Stöcke...); diese werden fotografiert und präsentiert</p>	<p>2 Digitalkameras, Computer            Präsentationsmedium</p>
<b>Klassenstufe 7 – 8</b> Die Schülerinnen und Schüler können...		
<p><b>AKTION</b>            ...für einen darzustellenden Inhalt ein Handlungskonzept entwickeln und dokumentieren (z. B. Storyboard, Drehbuch)            ...einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Klang und Sprache absichtsvoll einsetzen            ...Bedingungen für Aktionsformen planen (z. B. Materialien, Requisiten, Bühnenbilder, Licht und Ton)</p> <p><b>MEDIEN</b>            ... Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten</p>	<p><b>Stop Motion Film</b> → Drehbuch entwickeln, Storyboard erstellen, Requisiten beschaffen; Einzelfotos erstellen und im Filmschnittprogramm bearbeiten</p>	<p>30 Computer + Kameras oder            10 Tablets mit Videobearbeitungsprogramm</p>
<p><b>MEDIEN</b>            ...Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten            ...Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden</p>	<p><b>Pop Art: Porträt -Verfremdung (Julian Opie)</b>            Selbstporträts fotografieren und digital bearbeiten (Graustufen, Kontraste), ausdrucken und farbig gestalten</p>	<p>Klassensatz Tablets, Drucker + WLAN, oder zwei Spiegelreflexkameras</p>

<p>...Medienprodukte (z. B. Image- und Produktwerbung) untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (z. B. Bild-Text-Kombination, Typografie, Layout)</p> <p><b>BILD</b> ...Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen (z. B. Museum, Ausstellung, Computer, Internet, Theater)</p> <p><b>MALEREI</b> ...Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie und ihre kulturelle Gebundenheit)</p>		
<p><b>Klassenstufe 9 – 10</b> Die Schülerinnen und Schüler können...</p>		
<p><b>MEDIEN</b> ... Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden</p> <p><b>GRAFIK</b> ... künstlerische Druckverfahren einsetzen Druckverfahren und ihre spezifischen ...Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen (10)</p>	<p><b>Mein Linol Idol:</b> Porträt suchen und mit Bildbearbeitungsprogramm digital bearbeiten (Tontrennung), ausdrucken und Linolplatte bearbeiten</p>	<p>30 PC's mit Bildbearbeitungsprogramm, Drucker</p>
<p><b>MEDIEN</b> ... Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden</p> <p>...Medienprodukte (z. B. Image- und Produktwerbung) untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (z. B. Bild-Text-Kombination, Typografie, Layout)</p> <p>10 ...eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt)</p>	<p><b>Bilder verfremden, manipulieren z.B. Casper David Friedrich (Der Wanderer im Nebel)</b> Bild mit Bildbearbeitungsprogramm in neuen Kontext setzen, z.B. Werbung</p>	<p>30 Computer, Farbdru-cker, Bildbearbeitungsprogramm</p>
<p><b>MEDIEN</b> ... Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten</p>	<p><b>Spiegelungen</b> z.B. Brille, Pfütze, See, Schaufenster) Schüler erstellen Fotos von Spiegelungen in der Umgebung</p>	<p>Smartphones oder Di-gitalkameras Präsentationsmedium</p>

**Klassenstufe 10**

Die Schülerinnen und Schüler können...

**BILD**

...Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren

**MEDIEN**

... eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt)

**Light Painting** → Im abgedunkelten Raum erstellen die Schüler in Kleingruppen ihr vorgefertigtes Konzept

5 Spiegelreflexkameras (Belichtungszeit einstellbar), Stative, Raum zum Abdunkeln, Leuchtmittel, 10 Computer  
Präsentationsmedium

## 7.16 Fachbereich Sport

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<p>Sie SuS können...</p> <p>... Spielsituationen auf Darstellungen (zum Beispiel Foto, Video, Grafik) erkennen, beschreiben und erklären</p> <p>... leistungsbestimmende Merkmale und Fehler bei sich und anderen mit Hilfsmitteln (zum Beispiel Beobachtungskarte, Video) erkennen, benennen und korrigieren</p> <p>... Feedback (zum Beispiel Beobachtungskarte, Video) zur Verbesserung der Bewegungsqualität nutzen</p>	<p>Mithilfe von individuellen Bewegungsaufnahmen werden Bewegungsausführungen visuell und in Zeitlupe-Funktion (Schritt für Schritt) angesehen, analysiert, beschrieben sowie Bewegungsfehler korrigiert.</p>	<p>5 Endgerät (Tablets) mit Videoaufnahme- und Abspielfunktion, mögliche App: video delay</p>
<p>Die SuS erweitern ihre Bewegungserfahrung und ihr Bewegungsrepertoire in Bezug auf Körperwahrnehmung und Ausdruck. Sie drücken sich über den Körper und unter Einbeziehung von Materialien rhythmisch und tänzerisch aus. Sie kooperieren bei der Entwicklung von Choreografien und sind in der Lage, diese zu präsentieren.</p>	<p>Mithilfe von Musik werden rhythmisch, tänzerische Gruppenchoreografien erarbeitet und entwickelt. Tänze werden aufgenommen, Bewegungsfehler sowie Synchronität analysiert und korrigiert.</p>	<p>Tablets zum Aufnehmen (s.o.), 8 mobile transportable Boxen mit integrierter Abspielfunktion (bluetooth) bzw. Anschlüsse für mobile Endgeräte</p>

## 7.17 Fachbereich Technik

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<p><b>Werkstoffe und Produkte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (1) ... technische Zeichnungen als Planungsmittel nutzen (Skizze, Fertigungszeichnung, Dreitafelprojektion und eine Parallelprojektion) (G-/M-Niveau; E: komplexe...)</li> <li>- (2) <i>normorientierte</i> technische Zeichnungen als Planungsmittel erstellen (Skizze, Fertigungszeichnung, Dreitafelprojektion und eine Parallelprojektion) (M- und E- Niveau / G-Niveau: einfache normorientierte...)</li> <li>- (3) technische Zeichnungen computerunterstützt erstellen (CAD) (G, M, E)</li> </ul>	<p>Technisches Zeichnen: Erstellen diverser technischer Zeichnungen mithilfe des Programms NCCAD → <b>Klassenstufe 7 bis 9</b></p>	<p>mind. 16 Laptop oder Fest-PC mit dem Programm "NCCAD" Internetzugang / Internetbrowser, Dokumentenkamera, Beamer und Drucker</p>
<p><b>Werkstoffe und Produkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (16) computerunterstützt Produkte fertigen (CAD, CAM) (G)</li> <li>- (16) computerunterstützt Produkte entwickeln und fertigen (CAD, CAM) (M, E)</li> </ul>	<p>Fräsen mit NCCAD: → <b>Klassenstufe 7 bis 8</b> Schreiben von Programmabläufen zum Fräsen von Werkstücken  → <b>Klassenstufe 9 bis 10:</b> vertiefendes Fräsen mit NCCAD: zunehmend eigenständig Programme für die eigenen Werkstücke schreiben und selbstständig fräsen</p>	<p>mind. 16 Laptop oder Fest-PC mit dem Programm "NCCAD" Internetzugang / Internetbrowser und Beamer</p>
<p><b>Werkstoffe und Produkte:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (7) grundlegende Eigenschaften der Werkstoffe Holz, Kunststoff und Metall und deren Handelsformen nennen (G)</li> <li>- (7) grundlegende Eigenschaften der Werkstoffe Holz, Kunststoff und Metall und deren Handelsformen beschreiben und die Eignung für bestimmte Produkte begründen (M und E)</li> </ul>	<p>Kurzreferate zu technischen Themengebieten, z.B. Holzwerkstoffe, Kunststoffarten und Metalle → <b>Klassenstufe 7</b></p>	<p>mind. 16 Laptop oder Festcomputer mit Internetzugang / Internetbrowser Textverarbeitungsprogramm oder Powerpoint-Programm (evtl. Drucker), Beamer</p>
<p><b>Systeme und Prozesse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 5) Schaltpläne einfacher Schaltungen mit normorientierten Symbolen manuell oder digital erstellen (G)</li> </ul>	<p>Simulation elektrischer Schaltungen: → <b>Klassenstufe 8</b> Mithilfe des Programms "Crocodile Clip" werden einfache elektrische Schaltungen simuliert und ausgewertet</p>	<p>mind. 16 Laptop oder Fest-PC mit Programm "Crocodile Clip", Internetzugang, Beamer</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- (5) Schaltpläne mit normorientierten Symbolen manuell oder digital erstellen (M; E)</li> <li>- (6) Nutzer in Reihen- und Parallelschaltung anwenden (z. B. Glühlampe, Motor) (G, M, E)</li> <li>- (8) Bauelemente aufgaben- und funktionsbezogen bestimmen und auswählen (z. B. elektrische Widerstände, Halbleiter, Kondensatoren) (M, E)</li> <li>- (9) unterschiedliche Schaltungsaufbauten <i>nennen</i> (z. B. Experimentiersysteme, Reißnagelschaltungen, Platinen, Simulationsprogramme (G) M: <i>beschreiben und beurteilen</i> E: <i>erläutern und beurteilen</i></li> <li>- (10) zu einer Schaltung ein Platinenlayout entwickeln und die Schaltung realisieren (M, E)</li> <li>- ... (12) Aufgabenstellungen mit den Logikfunktionen UND/ODER mit Schaltern realisieren (M, E) G <i>einfache...</i></li> <li>- (13) Logik- und Speicherfunktionen mit elektrischen Bauteilen realisieren (UND/ODER/ NICHT) (M, E)</li> </ul> <p><b>Systeme und Prozesse (Klasse 10)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (1) elektronische Schaltungen entwerfen und realisieren (z. B. Zeitschaltung, bistabile Kippstufe)</li> </ul>	<p>Mithilfe von online-Simulationsprogrammen werden Logikfunktionen simuliert</p> <p>→ <b>Klassenstufe 9</b></p> <p>Simulation elektrischer Schaltungen: Mithilfe des Programms "Crocodile Clip" und Lernprogrammen werden einfache Transistor - Grundsaltungen simuliert und ausgewertet</p> <p>Mithilfe von online-Simulationsprogrammen werden Logikfunktionen simuliert</p> <p>→ <b>Klassenstufe 10</b></p> <p>Elektronische Schaltungen mit dem Simulationsprogramm entwerfen und realisieren</p>	
<p><b>Systeme und Prozesse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (15) physikalische Größen mit Sensoren erfassen ... (u. a. Mikrotaster und LDR) (M) E: ... und auswerten</li> <li>- (16) Ansteuerungen von Aktoren realisieren (u. a. LED und Motor) (M, E)</li> <li>- (17) ... Steuerungen mit Sensoren und Aktoren realisieren (z. B. Hell- und Dunkelschaltung, Alarmanlage) G: <i>einfache...</i> M: + Ampelschaltung E: komplexe... + Ampelschaltung mit Anforderung</li> </ul>	<p>Grundlagen zu "Messen, Steuern, Regeln":</p> <p>→ <b>Klassenstufe 8</b></p> <p>Mithilfe des Programms "Arduino" wird in das Themengebiet "Messen, Steuern, Regeln" eingeführt. Die Schüler erstellen dabei angeleitet in Einzelarbeit kleine Programmsequenzen und üben sich in der Darstellung mit Blockdiagrammen</p> <p>→ <b>Klassenstufe 9</b></p> <p>Erweiterung zu "Messen, Steuern, Regeln"</p> <p>Mithilfe des Programms "Arduino" wird das Wissen im Themengebiet "Messen,</p>	<p>mind. 16 Laptop oder Fest-PC mit Programm "Arduino", Internetzugang, Beamer</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- (18) einfache Steuerungen und Regelungen mit Blockdiagrammen beschreiben (G, M, E)</li> </ul>	<p>Steuern, Regeln" erweitert. Die Schüler erstellen dabei zunehmend in Einzelarbeit eigenständig kleine Programmsequenzen und üben sich vertieft in der Darstellung mit Blockdiagrammen</p>	
<p><b>Mobilität</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (1) Die SuS können die Wirkungsweise und den Aufbau ... G ... eines Antriebssystems beschreiben (z. B. Elektro-, Verbrennungsmotoren, Getriebe) M ... unterschiedlicher Antriebssysteme beschreiben (z. B. Elektro-, Verbrennungsmotoren, Getriebe) E .. unterschiedlicher Antriebssysteme erläutern (z. B. Elektro-, Verbrennungsmotoren, Getriebe)</li> <li>- (2) Antriebssysteme hinsichtlich Wirkungsgrad und Umweltbelastung vergleichen ... (M) E: und bewerten</li> <li>- M: (3) Sicherheitssysteme in Fahrzeugen erklären E: (3) Sicherheits- und Assistenzsysteme in Fahrzeugen erläutern</li> </ul>	<p>An einem virtuellen Modell werden die verschiedenen Komponenten eines Antriebssystems dargestellt und einzelne Funktionszusammenhänge simuliert.</p> <p>Kurzreferate zu technischen Themengebieten, z.B. Motorentechnik → <b>Klassenstufe 8</b></p>	<p>mind. 16 Laptops oder Festcomputer Internetzugang / Internetbrowser Textverarbeitungsprogramm oder Powerpoint-Programm (evtl. Drucker), Beamer alternativ iPad mit App: Trans4Motor</p>
<p><b>Versorgung und Entsorgung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- die Nutzung von verschiedenen Primärenergieträgern zur Gewinnung von Nutzenergie erläutern (M) E.: und beurteilen G: verschiedene Primärenergieträger bei der Gewinnung von Nutzenergie nennen</li> <li>- (2) technische Experimente zur Gewinnung von regenerativer Energie durchführen ... (z. B. zu Sonnen- und Windenergie (G, M) E: ... und den Wirkungsgrad des Energiewandlers ermitteln</li> <li>- (3) die Möglichkeiten der Bereitstellung und der Verteilung von Energie beschreiben (G, M) E: (3) die Möglichkeiten und</li> <li>- Herausforderungen bei der Bereitstellung und Verteilung von Energie erläutern und bewerten</li> </ul>	<p>Erstellen von Kurzreferaten:</p> <p>Erstellen von Referaten zum Themengebiet erneuerbaren Energiequellen</p> <p>Kurzfilme zu erneuerbaren Energien (edupool) → <b>Klassenstufe 9</b></p>	<p>mind. 16 Laptops oder Festcomputer Internetzugang / Internetbrowser Textverarbeitungsprogramm oder Powerpoint-Programm, Beamer, Audioanlage, (evtl. Drucker)</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- (4) ausgewählte Energieversorgungssysteme exemplarisch hinsichtlich funktionaler und ökologischer ... Kriterien vergleichen (z. B. Kraftwerkstypen, Versorgungsnetze, Smart Grid (G) M: <i>wirtschaftlichen und sozialen</i> E: <i>wirtschaftlichen, sozialen und ethischen</i></li> <li>- (5) technische Möglichkeiten der Energieeinsparung im privaten und schulischen Bereich bewerten (z. B. Nutzerverhalten beim Lüften und beim Standby-Betrieb, Energieeffizienzkennzeichnungen, Zeitsteuerungen) (G; M, E)</li> <li>- (6) exemplarisch durch eine Objektanalyse den Produktlebenszyklus eines Geräts beschreiben (Planung, Herstellung, Nutzung, Instandhaltung, Verwertung/Entsorgung) (M, E)</li> <li>- (7) Produktlebenszyklen hinsichtlich ihrer Nachhaltigkeit untersuchen und bewerten (M, E)</li> </ul>		
<p><b>Bautechnik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (2) technische Experimente zu bautechnischen Problemstellungen ... durchführen und auswerten (z. B. statische Grundkonstruktionen, Baustoffe, Wärme-, Schalldämmung) (G) M: ... <i>planen</i> E: ... <i>selbstständig planen</i></li> <li>- (5) Möglichkeiten des energiesparenden Bauens beschreiben ... (z. B. Passivhaus, Nullenergiehaus, Gebäudesanierung) (G) M: ... <i>und beurteilen</i> E: <i>und bewerten</i></li> </ul>	<p>Bautechnik:</p> <p>Mithilfe von Statikprogrammen z.B. "Bridgebuilder" einfache statische Konstruktionen entwerfen</p> <p>Kurzreferate zu energiesparendem Bauen</p> <p>Mithilfe der Wärmebildkamera werden exemplarisch Energieverluste dokumentiert und ausgewertet</p> <p>➔ <b>Klassenstufe 9</b></p>	<p>mind. 16 Laptops oder Festcomputer, Statikprogramm „Bridgebuilder“, Internetzugang, Beamer, Textverarbeitungsprogramm, Powerpoint, Internetbrowser, Drucker, Wärmebildkamera</p>
<p><b>Systeme und Prozesse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (3) die Unterschiede zwischen Steuern und Regeln ... M: beschreiben E: erläutern</li> <li>- (4) Regelkreise mit Blockschaltbildern beschreiben (z. B. Tempomat, Heizungsregelung, Bewässerungsanlage (M, E)</li> </ul>	<p>➔ <b>Klassenstufe 10</b></p> <p>Vertiefung "Messen, Steuern, Regeln":</p> <p>Erstellen von Programmen zum Themengebiet MSR</p>	<p>mind. 16 Laptop oder Fest-PC mit Programm "Arduino", Internetzugang, Beamer</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- (5) Steuerungs- oder Regelungsaufgaben computergestützt ... M: realisieren (z. B. Ampelkreuzung mit Signalanforderung, Torsteuerung) E: entwickeln und realisieren (z. B. Ampelkreuzung mit Signalanforderung, Torsteuerung, Temperaturregelung)</li> </ul>		
<p><b>Systeme und Prozesse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (4) Regelkreise mit Blockschaltbildern beschreiben (z. B. Tempomat, Heizungsregelung, Bewässerungsanlage (M, E))</li> <li>- (5) Steuerungs- oder Regelungsaufgaben computergestützt ... M: realisieren (z. B. Ampelkreuzung mit Signalanforderung, Torsteuerung) E: entwickeln und realisieren (z. B. Ampelkreuzung mit Signalanforderung, Torsteuerung, Temperaturregelung)</li> <li>- (6) eine selbst gewählte abschließende Projektarbeit mit einer Steuerungs- oder Regelungsaufgabe durchführen (M, E)</li> </ul>	<p>→ <b>Klassenstufe 10</b></p> <p>projektorientierte Aufgabenstellung: Leistungsnachweis zu "Messen, Steuern, Regeln". Erstellen von einfachen Programmen</p> <p><b>Zur Durchführung der projektorientierten Aufgabenstellung und der praktischen Prüfung empfiehlt sich ein Computerraum mit mind. 18 Festcomputer mit dem Programm „Arduino“.</b> <b>Dieser PC-Raum sollte ausschließlich vom Fach Technik genutzt werden, da die projektorientierte Aufgabenstellung sowie die praktische Prüfung zeitintensive Themengebiete sind, die ausschließlich am Computer erarbeitet werden können.</b></p>	<p>mind. 16 Laptop oder Fest-PC mit Programm "Arduino", Internetzugang, Beamer</p>
<p><b>Systeme und Prozesse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ (4) Regelkreise mit Blockschaltbildern beschreiben (z. B. Tempomat, Heizungsregelung, Bewässerungsanlage (M, E))</li> <li>➤ (5) Steuerungs- oder Regelungsaufgaben computergestützt ... M: realisieren (z. B. Ampelkreuzung mit Signalanforderung, Torsteuerung) E: entwickeln und realisieren (z. B. Ampelkreuzung mit Signalanforderung, Torsteuerung, Temperaturregelung)</li> </ul>	<p>→ <b>Klassenstufe 10</b></p> <p>praktische Prüfung: praktische Prüfung zu "Messen, Steuern, Regeln". Erstellen von komplexen Programmen.</p> <p><b>Zur Durchführung der projektorientierten Aufgabenstellung und der praktischen Prüfung empfiehlt sich ein Computerraum mit mind. 18 Festcomputer mit dem Programm „Arduino“.</b> <b>Dieser PC-Raum sollte ausschließlich vom Fach Technik genutzt werden, da die projektorientierte Aufgabenstellung sowie die praktische Prüfung zeitintensive Themengebiete sind, die ausschließlich am Computer erarbeitet werden können.</b></p>	<p>mind. 16 Laptop oder Fest-PC mit Programm "Arduino", Internetzugang, Beamer</p>

## 7.18 Fachbereich AES

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
<b>Lernen durch Engagement</b>		
(3) Projektideen entwickeln und dabei den Fachinhalten sinnvolle Aktivitäten für Schule oder Kommune begründet zuordnen (4) den Bedarf erheben und daraus ein Projekt zum „Lernen durch Engagement“ entwickeln, planen und umsetzen (Projektplanung) (5) einer ausgewählten Zielgruppe ihre Projektergebnisse darstellen	S. entwickeln Ideen zu einem Projektvorhaben und führen dazu Recherchen im Internet durch, führen das Projekt durch und präsentieren ihre Ergebnisse.	PC/Laptop Internetanschluss Beamer/Elmo/o.Ä.
<b>Ernährung: Essbiografie</b>		
(2) ihre Essbiografie darstellen	S. dokumentieren ihre Essgewohnheiten im Alltag, werten diese aus und präsentieren sie.	Mobiles Endgerät Aid-App
(3) eigene Essgewohnheiten beschreiben und hinsichtlich esskultureller Muster analysieren (soziokulturelle, historische, religiöse und familiäre Aspekte)	S. führen Recherchen/beschaffen sich Infos zu unterschiedlichen Esskulturen und vergleichen diese mit ihren eigenen	PC/Laptop Internetanschluss
<b>Ernährung: Ernährungsbezogenes Wissen</b>		
(4) eine bedarfsgerechte Ernährung begründet darstellen (Ernährungsphysiologie, Aufgaben und Funktion von Nährstoffen) und mit dem Ernährungsverhalten unter Berücksichtigung von Kultur, Klima und Raum vergleichen	S. erarbeiten sich Eigenschaften und Funktionen von Nährstoffen anhand von Erklärvideos/schematischen Darstellungen.	Mobile Endgeräte Filmschnittprogramm Präsentationprogramm Internetverbindung
(5) Lebensmittel als Energie und Nährstoffträger charakterisieren, ordnen und bewerten (Energie- und Nährstoffdichte, Nährstoffqualität)	S. arbeiten mit online Nährwerttabellen und berechnen den passenden Nährstoffbedarf.	Mobiles Endgerät Nährwert-App
(7) Qualitätskriterien (z. B. Gesundheitswert, Genusswert, Eignungswert) für Lebensmittel beschreiben und für eine situationgerechte Mahlzeitengestaltung nutzen	S. recherchieren die Qualitätskriterien von Lebensmitteln und führen einen Schülerwarentest durch, dokumentieren diesen und präsentieren ihre Ergebnisse.	Mobiles Endgerät Tausch-Plattform (z.B. Moodle) Kamera Internetverbindung

(8) alternative Ernährungsformen charakterisieren und bewerten	S. recherchieren Infos zu versch. Ernährungsformen und erstellen dazu eine Gruppenpräsentation.	Laptop Internetverbindung Präsentationsprogramm
(9) individuelle Essgewohnheiten und Ernährungsmuster mit erlerntem Ernährungswissen vergleichen (z.B. ernährungsabhängige Gesundheitsrisiken, Nachhaltigkeit)	S. vergleichen ihre Essgewohnheiten aus dem Alltag mit den Empfehlungen und dokumentieren dies tabellarisch.	Laptop Excel
<b>Ernährung: Ernährungsbezogenes Wissen</b>		
(4) eine bedarfsgerechte Ernährung begründet darstellen (Ernährungsphysiologie, Aufgaben und Funktion von Nährstoffen) und mit dem Ernährungsverhalten unter Berücksichtigung von Kultur, Klima und Raum vergleichen	S. erarbeiten sich Eigenschaften und Funktionen von Nährstoffen anhand von Erklärvideos/schematischen Darstellungen.	Mobile Endgeräte Filmschnittprogramm Präsentationsprogramm Internetverbindung
(5) Lebensmittel als Energie und Nährstoffträger charakterisieren, ordnen und bewerten (Energie- und Nährstoffdichte, Nährstoffqualität)	S. arbeiten mit online Nährwerttabellen und berechnen den passenden Nährstoffbedarf.	Mobiles Endgerät Nährwert-App
(7) Qualitätskriterien (z. B. Gesundheitswert, Genusswert, Eignungswert) für Lebensmittel beschreiben und für eine situationsgerechte Mahlzeitengestaltung nutzen	S. recherchieren die Qualitätskriterien von Lebensmitteln und führen einen Schülerwarentest durch, dokumentieren diesen und präsentieren ihre Ergebnisse.	Mobiles Endgerät Tausch-Plattform (z.B. Moodle) Kamera Internetverbindung
(8) alternative Ernährungsformen charakterisieren und bewerten	S. recherchieren Infos zu versch. Ernährungsformen und erstellen dazu eine Gruppenpräsentation.	Laptop Internetverbindung Präsentationsprogramm
(9) individuelle Essgewohnheiten und Ernährungsmuster mit erlerntem Ernährungswissen vergleichen (z.B. ernährungsabhängige Gesundheitsrisiken, Nachhaltigkeit)	S. vergleichen ihre Essgewohnheiten aus dem Alltag mit den Empfehlungen und dokumentieren dies tabellarisch.	Laptop Excel
<b>Ernährung: Nahrungszubereitung &amp; Mahlzeitengestaltung</b>		
(1) Sicherheits- und Hygienemaßnahmen in Haushalt und Lernküche begründen und erklären/umsetzen	S. erarbeiten sich Gefahren und Hygienemaßnahmen in der Küche interaktiv anhand von Tatorten in der Küche sowie Erklärvideos.	Mobiles Endgerät Internetverbindung Actionbound

<p>(2) den sachgerechten Umgang mit Lebensmitteln (u. A. küchentechnische Eigenschaften, entsprechende Zubereitungstechniken) und Arbeitsgeräten begründen und in Bezug auf die Zielsetzung des Rezepts passende Zubereitungsarten erörtern und umsetzen</p>	<p>S. erlernen bestimmte Zubereitungs- und Arbeitstechniken anhand von Videos und Bildern, bzw. erstellen diese selbst.</p>	<p>Mobiles Endgerät Filmschnittprogramm Kamera</p>
<p>(4) Mahlzeiten situationsangemessen und alltagsgerecht planen, Planung umsetzen und Ergebnisse bewerten</p> <p>(7) den Prozess der Nahrungszubereitung und Mahlzeitengestaltung selbstständig hinsichtlich Nachhaltigkeit planen, umsetzen, beurteilen und dabei die Arbeitsleistung unter dem Aspekt der Wertschätzung diskutieren</p> <p>(9) Kenntnisse und verschiedene Rezeptquellen nutzen, um kreative Möglichkeiten der Rezeptumsetzung zu entwickeln und umzusetzen</p>	<p>S. gestalten ein Rezept selbst.</p>	<p>Mobiles Endgerät Schreibprogramm Kamera</p>
<p><b>Gesundheit: Gesundheitsgezogenes Wissen</b></p>		
<p>(2) ihr eigenes Gesundheitsverständnis mit verschiedenen Auslegungen des Gesundheitsbegriffs vergleichen (WHO-Definition, Modell der Salutogenese)</p> <p>(5) die Einflussfaktoren auf die Gesundheit analysieren und darstellen</p>	<p>S. recherchieren versch. Definitionen zum Gesundheitsbegriff und vergleichen diese mit ihrem eigenen Verständnis.</p>	<p>Laptop Internetverbindung</p>
<p>(6) Möglichkeiten zur Steigerung der persönlichen Gesundheitsressourcen im Alltag analysieren, erproben und beurteilen</p>	<p>S. führen Tests zum Stressmanagement online durch und erproben Möglichkeiten der Stressbewältigung anhand von Videos/Audiodateien.</p>	<p>Mobiles Endgerät Internetverbindung Kopfhörer/Lautsprecher</p>
<p>(7) regionale Angebote zur Förderung der Gesundheit selbstständig recherchieren, vergleichen und die Ergebnisse anderen erklären, nach gesundheitsbezogenen Kriterien und aus Verbraucherperspektive bewerten und Handlungsoptionen ableiten</p>	<p>S. informieren sich über regionale Angebote zur Gesundheitserhaltung, z.B. Homepage der VHS/Stadt...</p>	<p>Laptop Internetverbindung</p>
<p>(9) lebensrettende Sofortmaßnahmen und grundlegende Formen der Unfallsicherung erläutern sowie einfache Maßnahmen im Krankheitsfall in der Simulation erproben</p>	<p>S. recherchieren Sofortmaßnahmen, drehen Videos zu Erste-Hilfe-Maßnahmen und präsentieren diese.</p>	<p>Mobiles Endgerät Kamera</p>

<b>Gesundheit: Körper und Körpergestaltung</b>		
(1) ihre persönlichen Schönheitsideale beschreiben und diskutieren	S. bearbeiten anhand eines Bildbearbeitungsprogramms einen Körper nach ihren Schönheitsidealen.	Mobiles Endgerät/Laptop Bildbearbeitungsprogramm (z.B. Photopea)
(2) Temporäre und permanente Körpergestaltungen (z. B. Bekleidung, Diäten, Muskelaufbau, Schönheitsoperationen) unter kulturellen, soziologischen, psychologischen, gesundheitsbezogenen Aspekten erläutern und die mögliche Wirkung auf das persönliche Wohlbefinden diskutieren	S. recherchieren versch. Kulturabhängige Schönheitsideale, visualisieren diese und werten sie aus.	Laptop Internetverbindung
(3) Funktionen von Bekleidung und verschiedene kulturelle Ausprägungen beschreiben	S. führen Versuche zu Funktionen von Kleidung durch, dokumentieren und präsentieren diese.	Mobiles Endgerät Kamera Präsentationsprogramm
<b>Konsum: Konsumentenscheidung</b>		
(4) Marketingstrategien erläutern und Werbeversprechen auf ihren Wahrheitsgehalt hin überprüfen	S. analysieren Werbevideos und überprüfen die Inhalte auf ihren Wahrheitsgehalt, indem sie die Aussagekraft recherchieren.	Laptop Internetverbindung
(6) die wirtschaftlichen, sozialen und ökologischen Auswirkungen als Folge ihres Konsumverhaltens erläutern	S. informieren sich über die Auswirkungen ihres Konsums anhand von Videos/Dokumentationen.	Laptop/Beamer Mediathek
<b>Konsum: Qualitätsorientierung</b>		
(3) Qualitätsinformationen (z. B. Qualitäts- und Gütesiegel und Produktkennzeichnungen) zu Produkten oder Dienstleistungen recherchieren und bewerten	S. führen eine Supermarkterkundung durch und erarbeiten die Bedeutung versch. Qualitäts- und Gütesiegel anhand von Apps. Diese dokumentieren und präsentieren sie.	Mobiles Endgerät App (z.B. Barcode-Scanner) Schreib-/ Präsentationsprogramm Kamera
(5) eigene und professionelle Testkriterien für Produkte oder Dienstleistungen vergleichen und die unterschiedlichen Perspektiven analysieren (6) Produkte oder Dienstleistungen hinsichtlich ihrer Qualitätsmerkmale bewerten (z. B. Schüler-Warentests, Produkt- und Dienstleistungstests)	S. entwickeln Kriterien für einen Schülerwarentest und führen diesen durch, dokumentieren ihn und präsentieren ihre Ergebnisse.	Mobiles Endgerät Schreibprogramm Kamera

Konsum: Konsum in globalen Zusammenhängen		
(3) die Wertschöpfungskette eines Produkts darstellen	S. erstellen ein Erklärvideo zur Textilen Kette anhand von ihnen gewählten Beispielen.	Mobiles Endgerät Kamera Filmschnittprogramm
(4) ungleiche globale Handelsbeziehungen und lokale Auswirkungen erläutern (z. B. Arbeitsbedingungen, Kinderarbeit, Überproduktion, Billigprodukte, Umweltaspekte) (5) einen nachhaltigen Lebensstil erklären	S. informieren sich zu Arbeitsbedingungen in versch. Ländern und erstellen ihren eigenen ökologischen Fußabdruck online.	Laptop Internetverbindung
(6) Möglichkeiten einer nachhaltigen Lebensführung planen (u. a. Regionalität, Saisonalität und soziale Verantwortung)	S. erstellen einen Flyer/Homepage zu regionalen Einkaufsmöglichkeiten	Laptop Internetverbindung
Konsum: Nachhaltig handeln		
(6) Gebrauchswerterhaltung von Gütern (u. a. von Textilien und Bekleidung über das Nähmaschinennähen) umsetzen	S. üben das Nähen an der Nähmaschine anhand von Video-Anleitungen und erstellen diese selbst.	Mobiles Endgerät Internetverbindung
Konsum: Verbraucherschutz		
(1) relevante Verbraucherrechte darstellen (Gewährleistung, Garantie, Stornierung von Kaufverträgen) (4) rechtliche Bestimmungen bei Onlinegeschäften nennen und deren Risiken erläutern	S. führen einen online-Workshop zum Thema Online-Einkauf durch.	Laptop Internetverbindung Moodle "online-Einkauf"
(3) Verbraucherschutzinstitutionen recherchieren und deren Zielsetzungen darstellen	S. recherchieren versch. Verbraucherschutzzentralen und erstellen dazu Steckbriefe.	Laptop Internetverbindung Schreibprogramm
Lebensbewältigung, Lebensgestaltung: Individuelle Lebensplanung		
(2) eigene Zukunftsvorstellungen darstellen und Zusammenhänge erörtern (z. B. zwischen Haushaltssituation und Konsummöglichkeiten, zwischen Erwerbs-, Haushaltsarbeit und Freizeitgestaltung, zwischen Chancengleichheit und Rollenbild) (4) die Genese der gesellschaftlich beeinflussten Geschlechterrollen darstellen, Gründe zuordnen und mögliche Einflüsse auf die Lebensgestaltung diskutieren	S. recherchieren die Rollen der Geschlechter, stellen diese in Rollenspielen dar, nehmen sie auf und präsentieren sie vor der Klasse.	Mobiles Endgerät Kamera Filmschnittprogramm

<b>Lebensbewältigung, Lebensgestaltung: Haushalt und Familie</b>		
(2) unterschiedliche Formen der Arbeit (Erwerbsarbeit, Haus- und Familienarbeit, Ehrenamt) vergleichen und bewerten	S. recherchieren die Unterschiede zw. Erwerbs- und Haushaltstätigkeit und führen Interviews, welche sie vor der Klasse präsentieren.	Mobiles Endgerät Internetverbindung Kamera
<b>Lebensbewältigung, Lebensgestaltung: Bewusste Freizeitgestaltung</b>		
(4) kreative und künstlerische Freizeitaktivitäten (u. a. textile Kulturtechniken) erproben und ihr mögliches Potenzial reflektieren (5) Grundtechniken des Nähmaschinennähens nutzen, den möglichen Freizeitwert diskutieren und funktionale, soziologische, ökologische und ökonomische Gesichtspunkte Herausarbeiten	S. üben das Nähen an der Nähmaschine anhand von Video-Anleitungen Sie erproben zudem weitere Freizeitaktivitäten.	Mobiles Endgerät Internetverbindung
<b>Lebensbewältigung, Lebensgestaltung: Zusammenleben versch. Generationen</b>		
(2) exemplarisch Konfliktsituationen des Zusammenlebens verschiedener Generationen analysieren und Strategien zur Konfliktvermeidung/-lösung ableiten	S. führen Rollenspiele durch, nehmen diese auf und präsentieren sie vor der Gruppe.	Mobiles Endgerät Kamera
(5) mit Unterstützungsmaterial Lern- und Entwicklungsangebote für Kinder einer Altersgruppe oder Aktivierungsangebote zur Verbesserung des Wohlbefindens älterer Menschen entwickeln, (6) familienunterstützende Angebote für Kinder oder ältere Menschen recherchieren und kriteriengeleitet vergleichen (z. B. Tagespflege)	Wiederholung/Abprüfen von Unterrichtsinhalten anhand von Quiz-Apps, ggf. Auch von den S. erstellt.	Mobiles Endgerät Quiz-App (z.B. Kahoot)

## 7.19 Fachbereich Französisch

<u>Ziele / Kompetenzen lt. Bildungsplan</u>	<u>Methodisch-/curriculare Umsetzung an der Schule</u>	<u>Erforderliche Medien</u>
Schülerinnen und Schüler können ...		
... ausgewählte Medien – auch digitale – u.a. zur Kommunikation nutzen.	Learning Apps Apps zur Evaluation Apps zum Vokabellernen	Klassensatz Tablets
... aus sprachlich einfachen authentischen und didaktischen Hör-/Hörsehtexten zu vertrauten Themen einige zentrale Informationen entnehmen. ... kurze authentische Filmsequenzen über vertraute Themen global verstehen (...).	Arbeit mit dem digitalen Lehrwerk: Hörtex-te, Filme, Übungsaufgaben, Visualisierung des Lehrwerks	Klassenzimmer mit PC und Internetzugang/WLAN Smartboard, (Dokumentenkamera), Lautsprecher
... das eigene Sprachenlernen zunehmend selbstständig analysieren und gestalten.	Aufnahme von gesprochenen/gelesenen Rollenspielen oder Texten zur Verbesserung der Aussprache	Klassensatz Tablets
... ihre interkulturellen, sprachlichen und medialen Kompetenzen auf der Basis von Kenntnissen in folgenden Themenbereichen anwenden: mindestens eine bedeutende Stadt Frankreichs und ihre Sehenswürdigkeiten.	Internetrecherche zu Pariser Sehenswürdigkeiten → virtueller Tourguide mit Google Maps	22 PCs mit Internetzugang / WLAN, Smartboard
... ihre interkulturellen, sprachlichen und medialen Kompetenzen auf der Basis von Kenntnissen in folgenden Themenbereichen anwenden: grundlegende Kenntnisse von Elementen des Alltagslebens in Frankreich wie (...) Essgewohnheiten.	Französische Küche: Filme zur Herstellung von Gerichten → Rezepte in Form von Kurzvideos vorstellen	22 Tablets + Videoschnittprogramm
... ein Gespräch über vertraute Themen beginnen, führen, beenden sowie bei Verständnis- und Ausdrucksproblemen mit einfachen Strategien aufrechterhalten.	Szenen (nach-)spielen und filmen/Tonaufnahmen → als Rollenspiel aufführen, z.B. Bestellung im Restaurant, Einkaufsdialog etc.	22 Tablets, Videoschnittprogramm, Tonaufnahmefunktion
... kurze und einfache persönliche Korrespondenz mithilfe von bereitgestellten Redemitteln verfassen (z.B. Postkarte, E-Mail, text message, Einladung)	E-Mail-Austausch mit der Partnerschule in Frankreich („Brieffreundschaft“)	22 PCs mit Internetzugang
... kurze Beschreibungen und Berichte über persönliche Erfahrungen verfassen,	Digitales Tagebuch zur Reflexion z.B. des Unterrichts, persönlicher Lernfortschritte, Ausflügen, Projekten, Teilnahme am Schüleraustausch → kurze Berichte erstellen,	22 Tablets mit WLAN, WORD, evtl. Power Point, Ton- und Video

<p>gegebenenfalls mithilfe von bereitgestellten Redemitteln (z.B. Brief, Tagebucheintrag)</p>	<p>Fotos bearbeiten, Ereignisse dokumentieren (Film- und Tonaufnahmen)</p>	<p>aufnahmen, Bildbearbeitungsprogramm, evtl. Videoschnittprogramm</p>
<p>... Arbeitsergebnisse mit geeigneten Medien gestalten und sachgerecht präsentieren.</p>	<p>Kommunikationsprüfung: Internetrecherche zu einem selbstgewählten Thema → schriftliche Ausarbeitung und Präsentation sowie kommunikative Aufgaben</p>	<p>22 PCs, WORD, Power Point, Internetzugang</p>